精訊電腦

每本90元

中華民國75年10月10日創刊

76年5月10日出版



任天堂"5 1/4"磁碟機介面開發完成 在第一届電子科技大展中大放異彩 中國人的驕傲 粉於七月中旬上市,預約展開中

任天堂51/3"磁碟機規格表:

(1)使用磁碟機: "5¼"Apple II 格式

(2)使用磁碟機: "5 1/4" 軟式磁碟片

(3)磁碟片容量:單面 140 K (35軌)

雙面 280 K (70軌)

(4) RAM: (a) CPU RAM: 256 K

(b) PPU RAM: 8K~32K

註:如使用CPU RAM 256K及 PPU RAM 32K -12V:供磁碟機及擴充介面

版介面可執行目前任天堂所有之GAME,不論卡

匣或任天堂磁片均可轉換成" 5 1/4 "磁片版本。

如只使用PPU 8K之版之介面約有10 %磁片無法 使用。雨者之價格相差約 400 元。用戶可自行擴充 至最大容量。

(5) ROM: 8 K

(6) 擴充槽:1隻(正先標準)

(7)電源供應器:交換式電源供應器(35W)

8 V:供任天堂主機

5 V:供磁碟機介面及擴充介面

12V:供磁碟機及擴充介面

註:使用正先之電源供應器可延長任天堂主機之使用毒命,同時主

機不發熱,查面穩定。

預約 & 上市:

預約:①4月8日起在大會攤位展開預約(資料備索)

A版: PPU: 32K, CPU: 128 K

價格: 4900元(含稅)

B 版: PPU: 32K, CPU: 256K

價格: 5350 元(含稅) ② 5 月份起各特約經銷商

③預約贈品:赠送兩片目前卡匣價值 1,000 元以上之GAME

GAME内容由公司決定統一贈送。

上市:民國七十六年七月一日正式公開上市。

活動:①系統命名徵求:

将系統介面之名稱及為何命此之理由陳述之,將選前三名給 雙,(詳細辦法備索)。

② 軟體配對:

辦法:將K數相同之 GAME 兩個配在一起,並依目前熱門

程度為序選出前10 超或更多。我們将選前五名給费

, (詳細辦法儀意)。

11963F TEL:(02)3930725

精訊砸腦春季讀者票選單

\$	號 評化	賈	編號	評價	
1		_ 11.			• 姓名
2		12.			• 性另一
3		13,			• 住址
4		14.			- 12.00
5		_ 15.	===-	-==-,	
6		16.		i	• 丰龄
7		_ 17.			● 職業
8		_ 18.		i	• 使用機型
9		i 19.		;	
10		_		i	

註:讀者可於一至廿行中均填寫票選名單中的編號,但若有你心儀的遊戲 未列入名單之中,則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

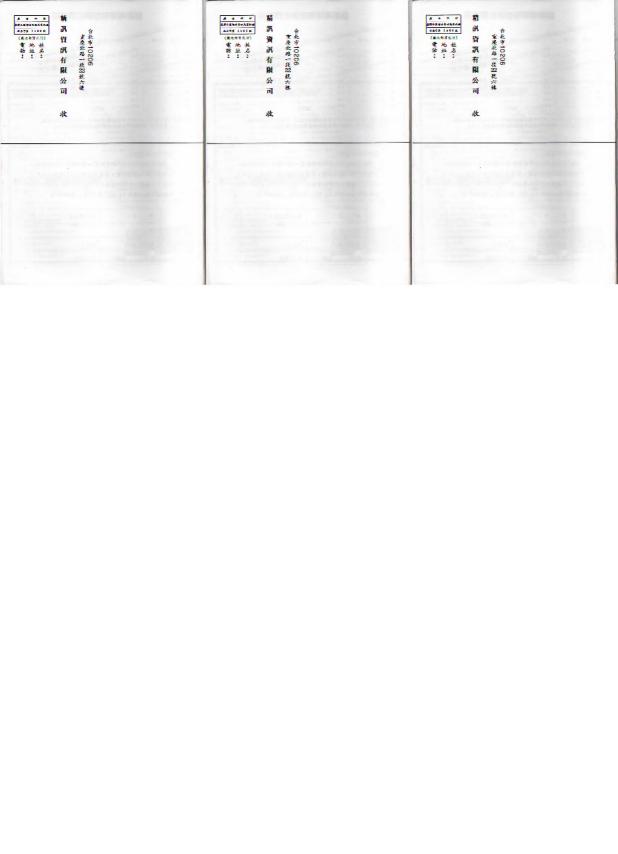
76.05.4500

-- -- --請沿庫線摺骨

親愛的精訊之友:

精訊資訊公司出品的娛樂軟體,種類繁多,佳作迭現, ,深愛電腦玩家的喜愛。現為加强對玩家的服務,只要你 填妥下列表格中的資料並寄回,本公司將為你定期寄上最 新產品目錄,謝謝!(若已填寫過,請勿重覆)

姓 名:	會員證編號:	
地 址:	.6-	
郵遞區號:	電話:	
性別: 年齡:	使用機型	



牆訊電腦

廣告索引:

封底 精訊資訊有限公司

封面裏 正先實業有限公司

封底裏 吉鵬電腦有限公司

- 4 新晉電腦商行
- 5 萬德福電腦服務計
- 6 小精靈資訊中心
- 7 來欣電腦中心
 - 21 余昇企業有限公司
 - 37 先鋒資訊有限公司
 - 71 標緻電腦中心
- 128 余昇企業有限公司

• 版權所有翻印必究 •

本刊著作權屬精訊電腦雜誌社。不准以任何方 式、任何文字,作全部或局部之翻印、仿製或 轉載,違者依法追究。

中華民國75年10月10日創刊號發行

行政院新聞局出版事業登記證局版 台誌字第5452號

中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

發行人兼,

李培民 總 編 輯

間/ 林振聲 劉陳祥

輯/ 鄭洵錚 鄭彩娥

美術編輯/ 李盛芳

特 約 作 家 / 高文麟 徐政棠 曾逸群

劉璉祥 鄭明輝 (以姓名筆畫序)

發行業務課/ 鄭嘉德 胡定宇

廣告業務課 / 李永進

陳加桂

發 行 所/ 精訊電腦雜誌社

址/ 台北市10206重慶北路一段22號6樓

話/ 571-3657・511-4012

0797234-8號精訊資訊帳戸 郵政劃撥/

印刷 所/ 鴻欣印刷有限公司

址/ 台北市承德路57巷 2 之 2 號

話/ 5224824 • 5631622

零售總經銷/ 聯宏書報社有限公司

址/ 台北市南京西路262巷11號

話 / 5620282 • 5628587 香港地區總代理 / 永務有限公司

地址/ 九龍彌敦道612-8號好望角大廈1101室

電話 / 3-7711529 • 3-7800701

國內零售價:

每期定價90元

一年特價 900 元 半年特價 490 元

掛號投遞每期另加郵費 10 元



目録

-44	走出	推	盐
ラカチ	店女	11	月景

12 卡通大師 國王密使Ⅲ 古屋驚魂 帝魔之怒 17 綠扁帽

然無帽 熱血硬派 未來戰士 魔界島

遊戲攻略篇

22 飛車横越美利堅—— 廿一世紀公路戰艱辛歷程記

28 在ABYSS神殿的奮鬪過程 身俱完善的八項美德,欲登堂入神殿,探

身俱元善的八項美億, 欲登室人神殿, 探索無限的知識寶庫, 豈料, 曆曆關卡, 重重危機, 且聽我道來一

精品回顧

38 龍眼探寶

42 獨行俠

星際航艦特輯

47 查弗林飛行日誌大曝光

/ 曾逸群

/徐政棠

/ 吳文智

/編輯部

/編輯部

/宋明義

/ 林元明

/編輯部

/ 天行者

/ 逸風

/ 陳聲威

/ 宋明義

交流道

63 我評創世紀 IV

/ 鄭明牆



64 張子兵法? 談戰爭上古代藝術的競技 /張 子 68 趣意盎然的血型占星術 /西門子 72 你如何玩電腦遊戲 /徐政棠 應用集 75 冰城傳奇人物修改程式 /施志欣 遊戲說明篇 77 開打之前-/周子浩 職業棒球聯盟四部曲 100 滾動吧! /宋明義 瘋狂的彈珠, 瘋狂的你

OAK

103 綠寶石勇士Ⅱ

完成任務的小秘笈(-) / 葛康寧 完成任務的小秘笈口 /徐政棠 全天候戰鬪機

也談戰鬪及洮牛的高級技巧

/胡湘源 毁天滅地的創世紀Ⅳ / 韶運降 完成創世紀Ⅳ的快速秘訣 /曹永忠 Britannia大陸的整容手術 / 楊元森 飛狼突擊的小祕密 / 李逸民 鑽石大盜選關密碼 /居則文

瘋狂彈珠

時間無限法 / 宋明義 超強、快速的幽靈戰士 / 白晉源 113 屠龍記——日記本的妙用 /編輯部 飛龍拳 -壽安牌之祕 / 基承滋 伯爵之女綁架案——繼續之法 / 萘志麟 暗黑要塞 連續跳躍 /編輯部 磨術師 / 編輯部 - 火箭砲不減術 緑扁帽-/ 宋明義 小叮噹—暫時無敵術 /編輯部 超級星際軍團——敵人不見啦!/李永治 林克冒險 ——小技巧集錦 / 陳英仁

硬體世界

118 如影隨行的LASER 128 /徐政棠 ·部貴而不「貴」的 Apple Ⅱe相容電腦

冒險天地

122 綠野川踪

/徐基喨

一場驟至的龍捲風,引發一段奇妙之旅。 堪薩斯女孩桃樂絲,如何在形形色色的朋 友幫助下,歷經險阻,重返家園呢?

8 排行榜

44 春季讀者票選

46 精訊快報

130 精訊電腦目錄索引

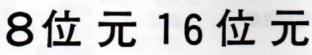
新音電腦商行

遊戲王國

TEL: (02) 331-6243

台北市中華商場忠棟76、78、80號





各種 主機。週邊。介面卡 套裝遊戲。應用軟體。 電腦應用書籍。遊戲中文説明書 8、16位元中文應用套裝軟體



369 軟體中心

中華商場忠棟三樓六十九號 TEL:381-662

SCHEMA DRAW (V1.1)	3片
XENIX SYSTEM V2.13 (FOR XT)	31片
XENIX SYSTEM V2.1 (FOR AT)	30片
MS. WORD (V3.1)	8片
LIGHTING (V4.53b)	1片
LATTICE (V3.10)	5片
GRAPHICS WRITER (V4.3)	10片
WORDPERFECT (V4.2)	6片
NEWSROOM-PRO	4片
# # * # * * * * * * * * * * * * * * * *	

Wonderful is the best choice of your life

歡迎加入奇妙的萬德福電腦世界!

TURBO AT/XT.

現貨供應•特價優待 欲購從速



介面卡 MONO/GRAPH/PRINT CARD RGB CARD EGA CARD PRINT CARD RS-232 CARD MUTI I/O CARD 384 MUTIFUCATION DRIVER CARD HARDISK CONTROLLER

您有找不到週邊設備的煩惱嗎? 請至萬德福!應有儘有的萬德福必能滿足您的需求! 您有找不到應用軟體,套裝軟體的煩惱嗎? 請至萬德福!萬德福提供您軟體各方面的資訊! 最週全的維修,保證您的APPLE, PC/XT, PC/AT隨時上機! 最齊全的 套裝軟體,遊戲說明書特價供應,歡迎治購!

萬德福電器材料行

萬德福電腦服務社

門市:台北市八德路一段51號(光華商場二樓54號)

公司:台北市八德路二段17號2F

TEL: 7217979, 3952297

爲您提供最完備的服務



Brilliant!

電腦主機、週邊、全美排行金軟體、磁片中英文叢書、各式漢碟、遊戲中文説明書

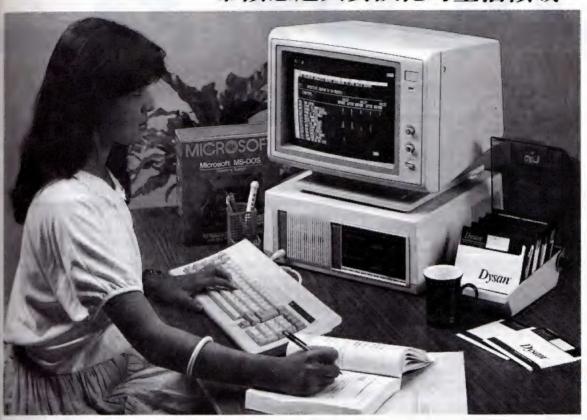
小精靈資訊中心

服務電話: (02)394-1452

地 址:台北市八德路一段51號2樓88號

資訊家 ^{16位元} 個人電腦

帶領您邁入資訊化的生活領域



各式中英文套裝軟體

中文會計.....NT\$5,000

中文庫存.....NT\$3,000

中文薪資(工廠)NT\$3,000

中文錄影帶管理.....NT\$3,000

中文應收應付………

外貿管理系統……

紡織品配額管理……

專案設計各類程式…

功能強•服務好•價格合理

(展示片 每片100元)

全國唯一採用超薄型設計的個人電腦

- 與IBM PC完全相容的個人電腦
- 採用高解析度14时質螢幕顯示器
- 典雅獨特,符合人體工學的造型設計,美觀大方
- 標準中文功能・速度快且使用簡單
- 通過美國FCC及UL檢驗合格
- 擁有合法的軟體與BIOS授權 ··

本公司即日起正式授權代理

來欣電腦中心

台北市八德路一段51號 (光華商場二樓之36) (02) 396-5781 請洽陳經理

BES72

累積排行榜:

Por

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況,其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得,時間自該說明書出版起迄今。

機種編寫名稱的全文:

Apple IIAP
BM-PCBM
ATARI 400/800AT
ATARI 520ST
Commodore 64
AMGAAM
MACINTOSHMAC

②:如作 ?: am ②:用色如液 卷: 工具程式 ②: 性容层版 刊: 课具 図: 得果	S): \$15	1:角色扮演	是:工具程式	〔3: 迷宫是险	云: 雅到	❷:梅果	一 教教
---	----------	--------	--------	----------	-------	------	-------------

上月名次	本月		AM.	AP,	AT.	C64,	18 M	ST. MAC	發行公司	種類
1	1	古德奈上校		10		100			Broderbund	D
2	2	創世紀 IV		V	V	1			Origin Systems	4
3	3	火狐狸	1	M		1		-	Electronic Arts	2
4	4	鷹式戰鬪機		100	~	V	1		Microprose	BA
20	5	全天候戰鬪機		v		1	10		subLOGIC	N
5	6	卡達敍寶劍		10	V	~		4	Polarware	P
18	7	百戰飛狼		صا		1	-		Mindscape	RC
6	8	飛輪武士		v		10			Origin Systems	4
_	9	卡門聖地牙哥		100		10	-		Broderbund	2
8	10	綠寶石爭奪戰		10	10	V			SSI	P
7	11	忍者秘術		1		-			Origin Systems	4
9	12	冬季奥運會	-	-	1	1	V	V .	Epyx	ව
10	13	硬式棒球		100	V	100			Accolade	2
11	14	幽靈戰士		10	V	M		-	ISS	1
12	15	魔鬼剋星		1		10	~		Activision	2
13	16	夏季奥運會Ⅱ		1		1	V		Ерух	2
14	17	魔界神兵		1	1	-			SSI	1
15	18	虎膽妙算		10	10	-			Epyx	2
17	19	魔殿三部曲		-	10	100	V	-	Ерух	1
16	20	灘頭攻防戰 Ⅰ & Ⅱ		V	W	-			Access	9

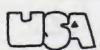


四月排行榜:

TOP 20 (ROC) 是國內四月份娛樂軟體的暢銷狀況,其排行來源乃依精訊資訊公司三月二十日四月十九日中文說明書銷售數量累積計算而得

月辺	本月	遊戲名稱	Ah	I, AP	, AT,	C64.	IBM	, MAI	,st,	發行公司	種類
1	1	星際航艦					20			Electronic Arts	经经
	2	創世紀 I (革新版)	- ' /	1					-	Origin Systems	1
	3	肉搏大賽		V		~	10			Mindscape	ව
4	4	世界高爾夫球巡廻賽					1			Electronic Arts	2
2	5	百戰飛狼		1		1	100			Mindscape	RB
5	6	創世紀Ⅲ		V	V	10	V	100	V	Origin Systems	DA D
9	7	極地之狐	V	1		10			V	Electronic Arts	DA
8	8	全天候戰鬪機	-	-		1	w			subLOGIC	N
2	9	戰爭上古代藝術					10	100	11	Broderbund	N
5	10	緑寶石勇士Ⅱ		1		10				ssi	P
_	11	戰火線下		1						Avalon Hill	3
0	12	鷹式戰鬪機		1	1	V	V			Microprose	DA
18	13	戦魔		1		~			V	Origin Systems	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
19	14	創世紀IV		~	1	1				Origin Systems	1
17	15	古德奈上校		V		1				Broderbund	2
	16	銀河飛鷹		1		V				Firebird	1
14	17	死亡潜航	-	-	1	10	-		10	Microprose	DX.
7	18	緑林傳奇		~		1	1			Windham Classics	1
16	19	諜對諜Ⅰ&Ⅱ		-		-				Avantage	9
	20	超級玉石陣		1		V	~			Electronic Arts	3





排行來源:

TOP 20 (USA)取材自「LOGIN」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	·AM、	AP.	AT.	C64.	IBM,	MAC	ST.	發行公司	種類
8	1	BARD'S TALE Ⅱ 冰城傳奇 Ⅱ		1		V				Electronic Arts	4
3	2	KING'S QUEST Ⅲ 國王密使 Ⅲ		10			1		V	Sierra On-line	D
7	3	SDI							سا	Mindscape	SK
1	4	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS		100	100	M	1	1. N	1	Infocom	?
2	5	STAR FLIGHT 星際航艦					100			Electronic Arts	好好
4	6	CHESSMASTER 2000 棋王	~	100	1	1	صا		100	Electronic Arts	\bigcirc
6	7	FLIGHT SIMULATOR Ⅱ 模擬飛行Ⅱ		100	10	100		10	10	subLOGIC	K
_	8	GBA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	سا	100		100			1	Activision	2
9	9	ULTIMA IV 創世紀Ⅳ		1	100	1				Origin Systems	1
11	10	STAR FLEET I		100	100	V	100		100	Cygnus	N
E-	11	KARATE KID ∐							100	Microdeal	2
_	12	ANIMATOR					100		1	Aegis Developmen	
14	13	BREAKERS		V	V	V	10			Broderbund	3
18	14	HARRIER STRIKE MISSION						100	V	Mile Computing	K
17	15	DEFENDER OF THE CROWN	V							Mindscape	N
_	16	KING OF CHICAGO						100	100	Mindscape	7
19	17	PRINT SHOP 電腦印刷廠		-	1	100	100			Broderbund	5/3
_	18	DEEP SPACE							V	Psygnosis	N
12	19	AUTODUEL 飛輪武士		V		V				Origin Systems	1
15	20	HACKER Ⅱ 末日文件 Ⅱ	1	W		V	100	V	10	Activision	\$

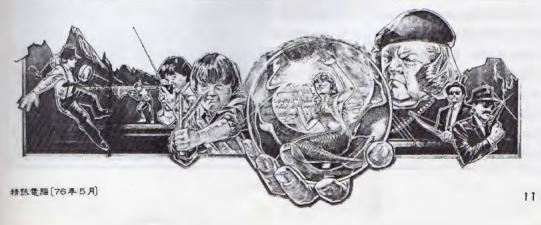
POPLO

作到·目念

排行來源:

TOP 10(任天堂)取材自「FAMILY COMPUTER」

上月名次	本月 名次	遊戲名稱	發行公司	價格	種類
2	1	瑪琍高爾夫(日本)	NINTENDO	¥3,500	同
1	2	勇者鬥惡龍Ⅱ	ENIX	¥5,500	
_	3	米老鼠歷險記	HUDSON	¥4,900	
_	4	七寶奇謀Ⅱ	KONAMI	¥4,900	
4	5	職業棒球聯盟	NAMCOT	¥3,900	
_	6	十王劍之謎	BANDI	¥5,500	
3	フ	林克冒險	NINTENDO	¥2,600	
_	8	立體大作戰	DOG	¥3,400	
5	9	怪獸帝國逆襲	BANDAI	¥3,300	
	10	都市英雄	тоно	¥4,900	
10	11	夢遊記	KONAMI	¥2,980	
6	12	新人類	HUDSON	¥4,900	
_	13	勇者鬪惡龍 I	ENIX	¥5,500	
_	14	新超級運動員	IREM	¥3,100	
_	15	世界末日	SUNSOFT	¥3,200	



卡通大師

英文名稱: Animate

適用機型: Apple Ie, Ic, IGS;

128 k

出版公司:Broderbund

售 價: US\$ 69.95

一群小孩在巷口嬉戲、飛齊、狂叫,玩得正瘋呢!夕陽的餘單散灑在這些稚嫩的臉頰上。突然,像是部除班長喊解散口令般,孩子們轟然散去,各自跑回家。奇怪,發生什麼事?噢,原來是六點正「無敵鐵金剛」時間到了。

大多數人在他們的童年時代,或 多或少都沈迷過卡通影片,那些奇 妙的動畫背景,鮮活的角色造型一 一或身手矯健、或英勇無比、或機 智過人,大大地豐富了童年的課餘 時光。而在脫離童年,步向成長的 過程中,對卡通影片的迷戀也由純 欣賞,轉換到創作設計,這種轉變 是因為有了一套動畫創作程式—— 卡通大師(Animate)。

卡通大師係由 Broderbund 公司 繼八五年的幻象製造機(Fantavision)之後,於八六年所推出的 動畫設計程式,它共有磁片三片六 面:程式磁片兩面(Program A、 B)、資料磁片兩面(Liberary Character & Background)、展 示磁片一面(Demonstration





Show Disk) 及程式設計輔助磁 片一面(Programmer's Aid Disk)。

在繪圖與編輯的功能或使用上, 卡通大部皆和Broderbund 的另一 個繪圖應用程式——大畫家(Dazzle Draw)極爲相似,兩者共同的特 性即是易於使用。你可以在幾分鐘 之內,依照說明書的步驟詳解,創 作出簡單的卡通動畫,如:跳動的 小球、行走的路人或飛翔的小鳥等

試想:只要依說明書,再配合實際操作,您就可以毫無困難地製作 出生動的卡通人物,加上其錯綜覆 的背景畫面,真是令人不可思議啊! 卡通大師除却上述的特點之外, 它的音效編輯更是一絕。程式提供 一排鋼琴鍵、一頁五線譜、一串音 符及休止符;當你按下鍵盤的 So 晉時,五線譜上的第二線便會呈現 一個二分音符,如此重覆進行,直 到完成一首曲子。隨後選擇" Done",一首曼妙的樂曲會在你設 計的卡通動畫上演奏出來。但是此 時「動畫」會變成「靜畫」,因為

Apple I 的硬體設備一次僅能做一個動作——既要演奏背景音樂,就

無法使人物行動。

雜的動作,以及雙倍高解析度顯示

卡通大師在檔案選擇項(File Options)上,有一貫的Load、Save、Delete等指令,而最棒的一個是轉移圖畫(Transfer Pic)。你可以使用這項指令把一般標準或雙倍解析度的圖畫移植至螢幕,當做你的畫面背景,程式會自動起標準解析度轉換成雙倍解析度。 然後將這些畫面貯存在磁片上,再使用其他雙倍解析度的繪圖程式將它修正至最適合動書效果的背景。

對一個電腦製圖的入門者來講: 卡通大師為一有趣、簡易且對動畫 設計有極大助益的應用程式,說不 定在使用本程式後,您會突然發覺 自己另一項天賦呢!

對已具有知名度的藝術家而言: 卡通大師為今後製作高品質電腦動 畫卡通的必備工具。

對專家的程式設計家來說:卡通 大師更是使程式具有生命力的好伙 律。

對一位大畫家(Dazzle Draw)

的愛用者而言:卡通大師能使其傑 作由靜態變成動態。例如風景畫中 加入活生生的動物;或街景畫上加 幾個形色匆匆的行人,及川流不息 的車輛;或太空畫中加上不停運轉 的行星及太空船。





國王密使Ⅲ

英文名稱: King's Quest Ⅱ

適用機型: IBM PC/XT; APPLE

Ie · Ic · IGS128 K ATARI 520 ST

出版公司: Sierra On-Line

售 價: US\$ 50

Sierra On-Line 公司所出品的3-D冒險遊戲,由於擁有畫面細膩、造型生動等優點,而普受好評。再加上它的佈局往往採自著名的童話或電影故事,使玩者在四處探索時,格外感到親切。舉例來說,國王密使(King's Quest)中有傑克與魔豆、用糕餅蓋成的房子;國王密使I——王者之戀(King's Quest I—— Romacing the Throne)中融合了小紅帽和吸血鬼的童話。至於黑神鍋(The Black Cauldron)則是完全照著電影劇本去改寫,變化雖不多,但也是一個很不錯的程式。

上述的三個文字冒險遊戲,並沒 有絕對單一的途徑去完成遊戲的任 務或目的,只要在遊戲過程中任何 一個步驟的方向不同,就會有全然 不同順序的遭遇,可說是每位玩家 都會有一場奇特的冒險之旅。

在國王密使 I 的結束畫面中,預 告了國王密使 I ,所以我一直期待 這個程式問世。但是在二月下旬左 右,國王密使 I 來到台北之後,我



才知道自己有多大的麻煩。

在薄薄的英文說明書中,有七頁 用書寫體記載的文章,上面都是一 些魔法使用的原料,以及所造出的 各種法術。換句話說,玩者得在四 處找尋各種必須的物品來施法!

再者在遊戲中加入了時間方面的因素,這表示在某些地方必須掌握時間,絲毫不差,才會特殊的變化行動。

國王密使 II 的主角是一個被巫師 據去的小孩,而玩者就是小孩的化 身。你必須想辦法脫離他的魔掌, 但巫師對你的監視十分嚴密,只要 你身上有任何奇怪的物品,或是他 發現你私自下山,都會惹來殺身之 禍。另外,你還會常被巫師指使去 做清理桌子、厨房、假雞等雜事, 一弄不好,馬上就會被關起來,或 是被倒吊在天花板上。真慘!

另外這個遊戲增加了一些指令, 也擴大了遊戲區域範圍(在PC上, 這套軟體竟多達三片!),難度也 提高了,連施法用的魔杖都不知道 放在何處,更遑論使用七種法術了。





從以上的說明中,你不難看出國王密使Ⅱ究竟是怎樣的遊戲。筆者玩到現在爲止,仍然無法越過山洞前的蜘蛛網,找不到魔杖,也無法使用任何法術。各位高手若想試試這個遊戲,何不打開你的 PC ,讓我們一同進入這個世界呢?相信你一定不會後悔的!

/徐政堂

古屋驚魂

英文名稱: The Rocky Horror

Show

適用機型: Apple I series

出版公司: Electronic Dreams

售 價: US\$29.95

一個狂風暴雨的夜晚,在車子抛 錨、 健寒交迫的情況下, 你和未婚 妻迫於情勢,投宿於一座仿十七世 紀歐式建築的古屋中。古屋內的氣 氛陰森爺異,而古堡的主人赫然是 怪博士傅爾特。正當你感到一切都 不對動, 想抽身離去之際, 猛然發 現身旁的愛侶已被怪博士以石化機 變成石像。更糟糕的是,怪博士把 唯一能解救愛侶的石化還原機拆成 一塊塊的碎片, 散灑在古屋的每個 鱼落。你心頭雖然驚恐萬分,仍得 强自镇定,因爲你必須在限時廿五 分鐘之內遍尋各處,找齊碎片拼裝 完整, 並把石像放入其中還原成人 ,再及時逃出這幢巨宅。否則這座 古屋將會化成一艘巨大的太空船, 向遙遠的外太空飛馳而去……。

「古屋驚魂」是由Activision 公司的子公司Electronic Dreams 所製作的「美國三部曲」的第二部 分(其他兩者分為Spindizzy和 Zoids)。事實上「古屋驚魂」 是從一齣成功的舞台劇得到的靈感 ,而這齣舞台劇又是改編自一部同 名電影,它在英美等地公演歷十年 而不衰,獲得極高的評價。現在經 查寫或電腦遊戲,它將不再遙不可 及,因爲在這齡即將上演的戲裏, 你是唯一的主角。

在選載進行之初,你要選擇是扮 屬Brad (男)或Janet (女)的 角色,以決定是要拯救未婚妻或未 垂夫,然後用搖桿或鍵盤行進,在 古量內尋找碎片。在搜尋的過程, 你會發到多位在巨宅中漫遊的人物 牽幹你,如神情抑鬱的男僕、厭惡 陌生人的女管家、喜好搖滾樂的摩 托車騎士、爲愛狂亂的女孩,當然 邊有那位自大又瘋狂的科學家——

怪博士傅函特。

除此之外,不時向你偷襲的雷射槍,也令你極為頭痛。「古屋驚魂」還有一處蠻幽默的設計:當你在行進時,若碰撞到其他人,身上的外衣就會消失,此刻螢幕上只見你身著內衣,四處瞎晃。而此後尋找遺失的衣服,又成了你的另一項工作,因爲沒有了外衣,就無力拾擔任何東西——包括石化還原機的碎片。

在「古屋驚魂」的螢幕下方有一個計時器和一個箱子,前者讓你知 道灃剩多少時間可以使用;後者貯 放你找到的機器碎片。而螢幕右方 的溫度計則是提醒你冷凍室現在的 溫度爲何?怪博士把機車騎士和他 的車結合爲一體,冰藏在冷凍室內 ,如果室內的溫度達到融點,他將 會解凍,騎著機車四處破壞。慘死 在他輪下的機率是極高的,小心應 付了!

「古屋驚魂」在整體背景圖形的 繪製上十分精緻,但美中不足的是 人物造型,由於個體較小,而缺乏 細部的描繪。雖然如此,每個人物 的特有風格仍表露無遺,並不遜於 表情豐富的舞台演員。

綜觀言之,「古屋驚魂」的遊戲 風格十分類似「法櫃奇兵」和「女 舍風波」,而且深具有希區考克電 影的味道。但你在遊戲中却十分無 助,沒有武器可對付怪物,也沒有 許多異寶可奪取;不過記住一件事 ,你心愛的人兒正遭受恐怖的命運 ,這項拯救的行動就操縱在你的手 上。

行動吧,勇敢的人兒!別再獨豫 ,快教回你的愛侶,逃出怪博士的 古屋吧! ¶ /吳文智







帝魔之怒

英文名稱:Wrath of Denethenor 適用機型: Apple I series 64K

出版公司: Sierra On-Line

售 價: US\$34.95

我親愛的朋友,歡迎你來到地蘭登(Deledain)大陸———個奇幻,但因戰禍連年而殘破不堪的世界。這塊大陸原本有四個獨立的王國,人民過著與世無爭的太不日子,但是一場發生在邊境的小小戰國從大陸中復生,邪惡的帝魔第內瑟(Denethenor)王誕生了!他在戰亂中脫穎而出,掌握了這塊殘弱大陸的統治權。於是這個日漸衰弱的世界在第內瑟的統治下,越發地死氣沈沈了……。

「帝魔之怒」是個典型的神話角 色扮演遊戲,在性質上與「創世紀 」系列相同,在外觀也和該系列極

爲相似,但却又精緻許多。而玩者 將扮演一個怎麼說也不是英雄人物 的角色,是一位幾近於無賴的探險 者,是個到處强搶戰後鄉間居民財 物的壞傢伙!而在這個虛幻的神話 世界中,隱藏著許多偉大的探險活 動供你試練身手,並有一個終極的 目的賴你完成。在這之前,你可以 去搶翅銀行、掠奪國王的寶藏、加 入酒吧的爭吵及從事海上的戰鬥。

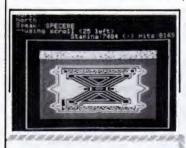
然後隨著時光的流逝,你的技術 與知識日漸增長,那麼你將會學到 魔法的咒語,如穿過鎖住的門、隱 形術等。這種豐富的內容架構,可 請是已包含了目前所有角色扮演遊 職的構成條件。

「帝魔之怒」的特色包括超過 300 K的大地圖設計;連最老練的 玩家也會被深深吸引住的細膩圖案 造型;處處佈滿可見的陷阱——洪 水氾濫的房間、倒塌的牆壁和烈火 焚身;以及配合著震憾音效的魔法 施展畫面,在在都能使玩者於遊戲 進行時,享受到極佳的視聽效果。 此外當你在探索地蘭登世界時, 玩者會發現無論身在鄉村或城市, 皆有懸賞捉拿自己的佈告——你成 了一名通緝犯;而且在歷經書夜變 化的旅程中,帝魔第內瑟不會坐以 待斃,反倒採取主動隨時突襲你。 這類逼真的人物動作和發展情節, 加上精心設計的種種地下迷宮機關 ,都能令玩者有耳目一新的感覺。

在此特別要强調一點,就是你不 必再和以往一般,只能在一次的遊 數裏扮演一個角色。無論是幻象師 (Sorcerer)、小偷(Thief)或 戰士(Fighter),只要在適當的 場合,你便可以選擇不同的角色, 以表現恰當的行為。這與現實世界 裏,人常要扮演各種不同角色的狀 況不是很類似嗎?

不管怎樣,無論身在何處,只要你多掠奪一次,你的脚步便會越接 近最後的戰場——面對邪惡之王第 內瑟。

/編輯部







綠扁帽

型:任天堂(磁片版)

編版公司: KONAMI 售 價:¥2,980

< 錢扁帽,你的任務是潛入敵方陣 **地,破壞飛彈發射台。通話完畢** · 五秒鐘內自行燒毀。 >

你正在家中享受難得的悠閒日子 。越被這擦突來的錄音帶給破壞了 • 於是你只好收拾起鬆散的情緒, 季上一身勁裝,出門執行任務。

由於此赖任務危機 重重,因此詳 經研讀敵情資料,將有助於過關斬 醫, 頤利完成任務。敵方的陣地共 可畫分爲六大關,略述如下:

第一關---

道路,主要的敵人是步兵,還有 **德署於各處的地雷。先在此關中練** 藏身手,活動活動筋骨。你必須將 所有出現的敵人消滅才算過關。

章-----

機場,此一階段中的地圖長度為 前一團的一倍半,再加上新登場的 榆手時時對你展開射擊,非得格外 小心不可!另外,你得多注意那些 來自塔 |-的攻擊才是。

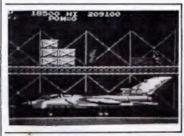
第三關——

軍港,在這個軍事基地中,已改 餐」吧! 由機關槍手來捏備了。因此拿取手 **檜和火箭砲變成不可或缺的成功要** 素。

第四關——

飛機庫到鐵橋,這一連串的要地 增加丁傘兵和砲兵的防衛,前者凌 成任務歸來?加油。 空而下,後者潛伏在大汽油桶中, 隨時向你偷襲。你必須突破此一防 守,前進到內地。

第五關——



寒冷地帶,這是在前進到秘密基 地之前的地區。敵兵個個身穿厚重 的禦寒衣服,嗯,真是有點冷呢! 快活動筋骨,給他們一客「火箭大

第六團---

秘密基地,一排排的戰鬥機凌駕 在你的眼前,真是壯觀啊!好不容 易衝到最後這一關,不知你是否還 有力氣給敵人最後致命的一擊,完

除了這一連串刺激精彩的打鬥外 ,「綠扁帽」的畫面、人物造型、 音效都堪稱一流,絕不會令你失望!

> /編輯部







熱血硬派

機型:任天堂(卡匣版) 出版公司:TECHNOS JAPAN

售 價:¥5,300

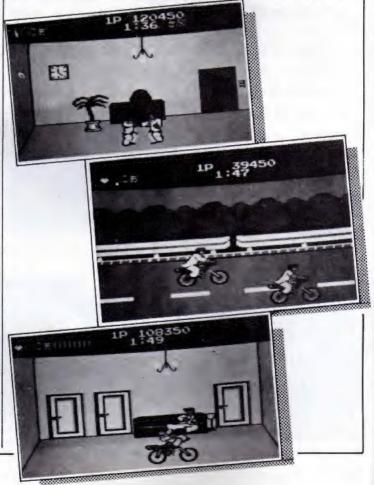
這是個充滿暴力的遊戲,也是個 很好的遊戲,當你在心情煩悶之下 去玩此遊戲,必定會贊同我的說法

故事的發生得從古尼兒的好友說 起。這位仁兄不知怎的竟被另一派 黑道份子截持了,為人重義氣的古 尼兒,為了教出他的伙伴,一個人 單槍匹馬地殺入敵方的地盤,但他 是否能突圍成功,就看你的功力了

如果古尼兒將敵人擊倒在地,馬 上走向敵人,將十字鍵向下按便可 坐在敵人身上,然後再按揮拳鈕, 就可打擊敵方的臉部。如果抓住敵 人的衣領時按揮拳鈕,則可以膝蓋 頂敵人的肚子;此時若按踢腿鈕, 就可將敵人捧出去。 最後一招是飛踢,只要將②®兩 按鈕同時按下即可。不過,我勸你 還是少用,因為飛踢的威力很强, 易使敵人死亡,而大減遊戲的「刺 激性」。

以下再將這四大關做一簡介: 第一關:共有三小關。第一、二小 關分別是在電車站前和車廂中的戰 鬥,第三小關則是與利奇的單打獨 鬥。 第二關:共分爲四小關。第一小關 是港口邊的景緻;第二小關則有飛 車黨騎車來撞古尼兒,必須抓準時 間以跳踢攻擊;第三小關則是公路 大追逐,古尼兒可以按②鈕踢倒敵 方的機車;第四小關則是與西吉的 單挑。

第三關;共有三小關。首先是在街上與小太妹們對打,接著古尼兒可選擇進入 kado 酒吧,或是爬上二



樓找米斯助,就可過關。

第四關:先將街上的小嘍囉解決掉 ,再進入LIFEPIER 大廈中找沙 普算帳,但是進出LIFEPIER 大 廈的門很多,要找到沙普得先費一 番功夫。小心沙普的手槍,那會要 古尼兒的命!只有想辦法使沙普没 義會開槍,古尼兒才有戰勝的機會

好了,至於古尼兒是否能救出他 的伙伴,就看你啦! 祝你成功!

/ 宋明義

未來戰十

機 型:任天堂(卡匣版)

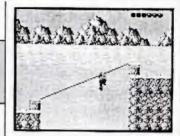
出版公司: TECMO

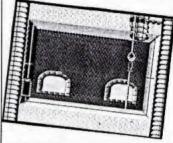
售 價: ¥4,980

快樂天堂——聖地「阿魯格」, 頓時變成了恐怖地賦,蔚藍亮麗的 天空已烏雲密佈,因為萬惡的巨獸 王「來卡」突然出現在空中堡壘, 地面上也佈滿張牙舞爪的怪獸,生 靈塗炭,如火上身。你聽!苦難的 百姓不停地唱著聖歌——「大地充 滿了野獸,阿魯格戰士醒來吧!大 地需要你來拯救」,他們等待的就 是你——教世主阿魯格。

然而「工欲善其事,必先利其器 」,英雄得有寶劍相配。戰士阿魯 格手握廻旋鍊,宛如血滴子般犀利 ,其長度選可增長,更具威力。

另外練鈎一物是阿魯格獨有的, 使他不必經由跳躍就可以登高或下 降。除此之外,阿魯格亦有貴人相助:





①仙人指路---

每一個區域都有仙人指點迷津 ,帮助你回復生命點數,並且 送你寶物。

②尋訪失主---

自從巨歐王「來卡」占領阿魯 格後,五個原居於統治地位的 戰神被分別囚禁在體秘的地方 ,他們身上都各有一種不同的 神器。如果能找到這五種神器

,你可就所向無敵丁。

這五種神器,分別是風滑車-

一帮助你渡過峽谷;火神弓—

一按®鈕發射,威力强大;戰

士紋章——可恢復體力;護甲

——增加胸力; 貝卡沙士笛—

一具有呼喚奇異景象的神奇作 用。

「未來戰士」共有七大區域,分



別是第一區域(又有兩小關)的變 斯路山地和卡拉卡達群峰;第二區 域龍哮谷;第三區域(又有兩小關) 的羅普西尼爾溪谷和變路卡森林 ;第四區域(共有三小關)的原始 山、沙其拉洞穴和原始山;第五區 域(兩小關)的拉克拉多山高地和 天空島;第六區域龍的神殿;第七 區域來卡的空中堡壘。這七大區域 皆以第二區域為中心,可通往各個 區域。

遊戲一開始,戰士的體力、精神力都非常低,但是如果能擊倒敵人,體力就慢慢增强。你不妨找找看,戰神和仙人在那裏?他們會賜予你神奇的力量喔!

接著,你會經過溪谷、森林,可 千萬不要只顧著找仙人,怪獸正隨 時等著一口把你吞下去。到了原始 山,雖然美景當前也不要貪戀噱!

如果遇到沒有仙人和怪獸居住的 高地,亦不能疏忽,因為有不明物 體隨時會攻擊你,否則就會大意失 荆州。而最後龍的神殿,則是像謎 一樣的孤島,龍的咆哮聲如雷貫耳 ,但龍在那裏呢?沒有人知道。注 意,或許馬上就有一場激戰展開。

然而最值得一提的是細膩的畫面。如果你會是大型電動的常客,一定對「未來戰士」不陌生。如今撒上任天堂的卡匣上,依然保有它原來真實的風貌,不得不令你豎指稱

/ 林元明



魔界島

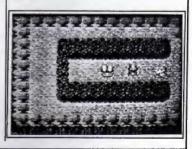
機 型:任天堂(卡匣版)

出版公司: CAPCOM 售 價: ¥ 4,980

〈傳說……〉

有位自命不凡的悪魔,在遼濶海域的某處,統治著七座神秘爺異,人煙罕至的島嶼,號稱「魔界島」。有天,不知爲了何事,這號自大的人物竟招惹了海神,被海神以巨浪席捲吞沒了。就在悪魔滅頂之際,他用僅存的游餘氣力吶喊著:「寶藏!寶藏……」。這一喊喊出了一場尋寶熱,來自四面八方的尋寶人士,或結伴或獨行,登上了小舟,在喜獲奇世珍寶的幻想中,一路航向魔界島。

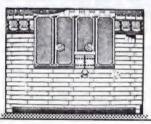
然而日昇日落,零寶人士一批批 離去,却從無人回來報佳晉。究竟 出了什麼事呢?原來在這七座島嶼 附近的海域上,有一群自稱爲「鬍 子軍團」的海盜出沒其中,專以打 超過往魔界島的船隻,下手從不留 活口。



時光流逝,轉寶的熱潮漸漸冷却 ,壓然仍不時有逞强的人士前往, 緩延是徒增海上孤魂罷了!就在此 驟,出現一位名喚桃太魯的年輕人 完告天下,自願前往這七座島嶼剿 李籌子軍團,帶回財富與和平。

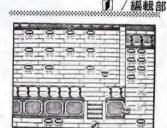
(踏上征途)

整個遊戲的進行由七座島嶼和一大片海域構成。首先你乘船出發, 航行在這片海域當中,你可能遇到 重點或海盜船。前者會告訴你一些 識息:後者則轉變成戰鬥畫面。在 戰鬥畫面當中,你並無任何武器, 经須利用船上的啤酒桶來攻擊海盜 ,打倒這艘船的海盜後,可取得一 經過是。唯有在海盜船上取得鑰匙 表,才能進入島上,而且每一把鑰 是只能登陸某一座島嶼,你可得多 看時!



此外,當你航行在無邊的大海中時,若覺得船速太慢,可按@鈕以加速。有時你航行至某一處,畫面上却出現"STOP"字樣,且無法繼續前進,此時你只有試試其他方向了。再者,遊戲中仍依貫例加上許多輔助物品,如寶箱、紅心、飯糰、水果等,至於這些物品的作用,不必我多言,精於此道的玩家必是十分明瞭才是。

「魔界島」中龐大的地理區域, 和發掘不完的驚奇事物,無非想留 下諸君徘徊的脚步,不妨瞧瞧吧!



8 Bit.16 Bit.任天堂軟體大集合









本公司為擴大銷售服務,特於即日 起,搜集各式娛樂軟體,諸如八位 元、十六位元、任天堂等樣樣齊全 ,將帶領您進入這個多彩多姿的電 腦世界。





郵政劃機範0138066~9號余异企業有限公司

地址: 台北市北段區11226

導賢浙251巷11號

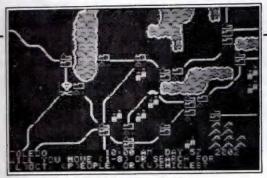


 公路戰没有「標準解答」!舉凡 GUB總部所在地、八位科學家的尋 獲地點、那些城市會變成廢墟都没 有定數。我猜想這些都是由程式隨 機決定的,因此造成每一個人進行 遊戲的過程和結果也不盡相同,但 至少每個城市的特性(有没有修車 廠、醫院、軍事基地……等等)應 該都是固定的吧?

拿美國汽車工業中心底特律(Detroit)來說,在那裏你一定可以找到不少的汽車工廠,而且整個大湖區(美國東北區)的重工業的確是比其他地區來得發達。反觀墨西哥(Mexico)在這方面就大不

如美國。這些情況相信你都能在遊 戲過程中察覺得到,所以筆者決定 把個人冒險的經歷公諸於世,雖然 會有前面提到的不同之處,但總是 八九不離十,可供各位參考,希望 有助於您完成觀鉅的任務。

遊戲一開始,你只是一個名不見 經傳的車隊領袖,GUB的人尚未 注意到你。因此你的第一件工作便 是如何壯大自己的車隊,並且控制 更多的城市。你可以用 [C] 指令查 看某座城市的狀況。若是無人佔領 ,我們當然就不客氣地把它佔爲己 有;如果已經被佔領,你只要停留 久一些,多用 [L] 或 [P] 指令,地



▲ ①五大湖區是美國工業重地。

主多半會極為不爽地向你攻擊(甚至你一進城,他們就向你開火)。 只要你的車廠能把他們全數消滅(當常需要進行數囘合的槍戰),這 摩城就歸屬於你了。

當你的力量夠大了之後,GUB的人自然會來找你,通知你準備前往 GUB 總部,並告訴你他們的口令(Password)。我所得到的口令是"PANACEA"(你所得到的可能不同),然後我繼續貫徹壯大車廠、佔領城市的目標。我的經驗是 GUB會以你控制了多少城市,獨有多少輛車來判定一個車廠力量的强弱。

接著 GUB 的人又出現,告訴我 GUB 總部的所在地,我的 GUB 總部位在 Cincinnati ,我火速前往,用 P 指令找到了 GUB。(尋找 科學家也用 P 指令。若是某位科學家身在某一座城市裏,使用 P 指令,通常在頭幾次就能找到。) GUB 的主席會用威迫的口氣要求你加入找尋科學家的行列,否則………

,我看你就乖乖地答應他吧,不然 底下就没有**嗷**唱了。

收下主席給的 GUB 徽章之後, 神聖的任務終於開始,在尚未得到 更進一步消息之前,還是繼續執行 壯大車隊、控制城市的工作。在地 圖上的一百二十個城市當中,除了 可以掠得食物、輪胎、油料、槍彈 、藥品以外,其中不乏有許多修車 廠和特殊工廠,能進行修護車體結 構(Structure)和加强車體結構 的工作。底盤工廠可使車輛更容易 控制 (Maneuverability); 煞車 工廠和加速工廠分別可提高車輛的 煞車性能(Braking)和加速度(Acceleration);有些工廠還可以 提高車子的行車最高速度(Max Speed),或是增强車身的防護力 (Protection),增加人員作戰時 的安全性。

上述各項除了修車廠比較容易找 到之外,其他的特殊工廠則又少又 難找。在這裏我把找到的各式工廠 記錄在附表上,至於各位玩家能找 到多少,就各憑本事了。

下列附表中各符號代表意義如下:

○ 表修車廠

△表改造工廠

H表醫療員

D表醫院

B表軍事基地

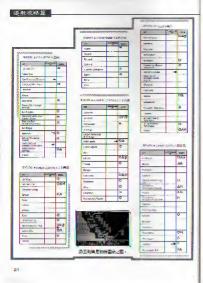
→表琴獲科學家的地點

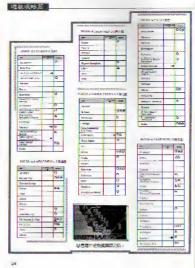
REGION #1-CANADA 加拿大

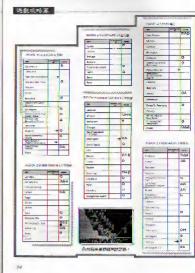
CITY	CONTROLLED	NOTES
Vancouver		ОΔ
Winnipeg		
Windsor		
Toronto		Δ
Hamilton		0
Ottawa		0
Montreal		ОД
Quebec	->	

REGION #2-MEXICO 墨西哥

CITY	COMMOUND	NOTES
Tiguana	-	
Mexicali		0
Hermosilio		
Durango		
Torreon		D
Monterrey		ΔΟ
Chihuahua		0
Cuidad Juarez		





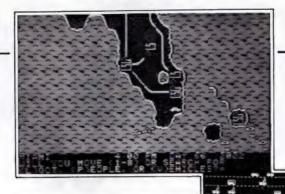


REGION # 9-BORDER STATES 海界各州

CETT	CONTROLLED	NOTES
Phoenix		0
Rucson		OH
€ Pa10		
Albuquerque		
Dallas/Ft. Worth		
Austri)		
San Antonio		0
Corpus Chosti		
Houston		
Beaumont		
Amarillo		OAH B
Brownsville		
Lucoock		0
McAllen/Phar/ Edinburgh		Δ
Waco		
Temple/Killeen		Н

當你用 L 指令找到某一種改造 丁廣,如鍛接廠(Welding Shop), 字桌會顯示 "ST+5",表示 車隊各車輛的結構都加了5,其 **心則依此類推。有些工業大城更方** 更了,一進入該城就告訴你找到了 草草工廠,而且有時候是一大串, 二定樂壞了。雖然螢幕没有顯示 "+5,+1"的字,但事實上都已 舞改造過了,不相信你可以查查看

車輛經過一而再, 再而三的改造 , 一部有十八個輪子, 可載人一百 名的大貨櫃車,甚至可以有時速一 百卅哩(兩百公里)的高速,結構



, 幾乎刀槍不入, 無堅不摧。哇! 可謂是廿一世紀的鋼鐵戰魔。

除了工廠之外,我們用 L 指令 還可以找到醫院 (Hospital)、軍 事基地(Military Base),於是 會有醫生或教練士官要求加入你的 車隊。醫生、教練士官和政客都是 非常難尋的人才,但有好有壞,不一 定新來的就比較好,所以根據他們 平常的表現來決定他們的去留吧! 此外醫療員(Healer)也是個重要 的人物,從他們那裏你可以換到抗 毒劑 (Antitoxin)。在掠奪的過 程中,如果你找到了特殊油料,在 狀況欄 Fuel 項的後面會出現一個 ""號,如此一來油料的消耗就 只有平常的一半。這是一種非常有 用的油料,願你能找得到!

奮鬥了一段日子之後,事情又有 了新眉目,GUB 的人再度出現, 並通告說: "MYRON SMIDL-APP WAS LAST SEEN IN THE SOUTH SOUTH 指的就 是地圖上的南區。於是大批人馬遠 從北美趨車南下,在南區繞了幾個 臺達九十以上,防護力各面均爲五 城市,終於在 Raleigh 城找到了第

③右下角即是巴哈馬群島。 ▼ ④ 戰術作戰之一。

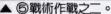
7356-4128198198

一位科學家 Smidlapp ○再經過-段時日, GUB的人員又出現,告 訴你最新消息,某某科學家冒出現 在某一區。但這些情報不一定都正 確, 曾經有一回他們先說在加州發 現了Mills,到了加州撲了個空, 後來又說是在東北區,最後才在東 北區的Modesto 找到 Mills, 這些 捉風捕影的情報的確也害人不淺。 慢慢地第三個、第四個科學家都-一露面了。

進行本遊戲,最好使用兩片磁片 存取游戲,萬一出了差錯,還有另 一片可以補救。這個程式有些蟲(BUG),例如戰衛作戰時,會出現 $X = 129 \cdot Y = 129$ 的奇異座標, 那麼出現怪座標的這輛車是鐵定不 能在這次作戰中「出現」了。又當 你行經中西部的 Provo 城附近(尤 其是它右方的一片農地上)時,你









▲ ⑥戰術作戰之一。









的隊名便有可能少掉第一個字母, 所以取除名的時候先在前頭空一個 字,否則就只有用CIA或COPY I PLUS 修正了。還有一次,在 地圖上代表車隊的汽車圖形居然不 見了,各位若也碰上了這種難得一 見的景象,我勸你還是重來的好(從上回貯存進度的地方)。

Invader Death Squad 是 相當可怕的車廠,動輒十五輛車, 個個難纏,願上帝保佑你。有些灰 狗巴士 Greyhound 會三兩成群自 成一個車隊,頗可欺負。十幾部車 圍上去,一面攻擊(小心不要把人 都給殺光了)一面多派些人跳上敵 車,把它給俘據渦來,不是件難事

車隊中每輛車各個側面的攻擊力 都不同,這一點要多留意。拿巴士 來說,左右兩側是廿六,前後各只 有三和五, 若是將車子的左右任一 側面向敵車,顯然廿六發子彈齊射 的殺傷力,要比用前後方攻擊來得 强很多。提醒各位一件事,當你調 動車上的人員時,攻擊武器會自動 改爲弓箭槍,爲了要有更强有力的 火力攻擊, 别忘了最後得把它改回 檢來!

有幾個城市值得一提。本程式的 出品公司SSI 的總公司是設在西海 岸的 San Jose /Mtn. View

, 你不能不先去瞧瞧。一些著名的 工業城,如Pittsburgh

Buffalo Detroit 等等, 自是改造車輛的必去之地。每一地 的改造工廠只爲你服務一次,所以 要好好珍惜。

Juarez 城不久, 除員便權 患了一種 奇怪的疾病,死了三百多 人!你最好也要小心。在中南部的 Lubbock ,我找到了一座機場, 這是一段很有趣的遭遇。如果你弄 清楚如何發動飛機,便可以到巴哈 馬群島上的 Nassau 城。這一部分 的渦程十分瑣碎,而且並不是遊戲 的重要關鍵,因而只說明至此。你 若是也找到了飛機, 想離開陸地一 下,記得不要選擇難開飛機的指令 ,除非你已經到達目的地,否則你 將失去這唯一的機會。

找足六名科學家之後,我趕忙把

他們殺回 GUB 總部, 並用 P 指 令和他們取得聯繫。GUB的人只說 了六磬 "THANK YOU", 什麼話 也没再說, 連追除器 RDF 一個字 都没提。自此,没有任何消息,更 慘的是我的教練士官又漕殺害,整 個車隊的攻擊力因為缺少了他一人 ,大大地打了折扣。常常遭到别人 **偷襲、作戰能力減弱、升級的人員** 少之又少,一切狀況都大不如前。 花了好一段漫長的艱困歲月,終於 我的車隊在到達墨西哥的 Ciudad,終於在 ST. Louis 的空軍基地

> 但是,第七個科學家在那裏呢? GUB 就是不給我追踪器,而且一 點情報都没有,該如何是好?

裏,找到一位教練士官加入我的行

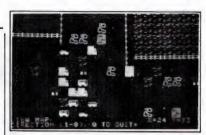
列, 整個車隊的土氣因此爲之大振



只好使用最笨也最週全的方法: 地毯式搜索。挨家挨戶地找,一时 一时地找,與是要把整個美國的地 基結翻了過來。有一天,來到地圖 的最東北角,正是加拿大和美國的 邊界地區,一路查過來還是一無所 優。來到Montreal 城時,與是 黑湊了,看看它東北角的Quebec 減,要再過去查嗎?科學家會藏身 在這麼偏僻的地方嗎?過去試試看吧! 圖科地用食指按了一下「P」鍵,果 然……...找到了!回到 GUB 總部 ,GUB 的主席拿出 RDF 追踪器放

在桌上,說了整 "GOOD LUCK" 。哈哈!太棒了。趕緊使用 RDF ,指示器顯示第八位科學家的方位 ,果然尋線即獲。第八位科學家順 利送回 GUB,任務終於大功告成 !GUB主席在不勝感激之餘,奉上 了一方印信,請您這位偉大的英雄 出任………。自己試試就知道。

最後要跟諸位談「修改」一事。 雖然鄭明輝先生已經發表了資料修 改的方法,但我還是勸你不要任意 修改(除了除名以外),尤其是修 改到不可思議的程度,例如:一百



▲ ⑦戰術作戰之四。

多個輸胎的摩托車,重量數十倍於 貨櫃車,但只能坐兩個人,這些 都會使你無法正常進行遊戲(如找 到 GUB、科學家等等),因此在 你要修改資料數值之前,思量一下 後果再做決定吧!

本公司近來接到大批香港地區讀者來信詢問,有關訂閱雜誌及郵購中文說明書之辦法。為服務香港地區讀者,並発除越洋郵資之負擔, 自即日起,特委託香港永務有限公司為精訊電腦雜誌及精訊各類中交 說明書之香港地區總代理。

家務有限公司

九龍彌敦道 612-8號好望角大厦1101室 TEL: 3-7711529・3-7800701

AE CO.

九龍高登商場46號 TEL: 3-610631 • 3-7209348

今後有關長期訂閱及郵購事宜,香港地區讀者壽逕給永務有限公司 辦理。

為感謝香港讀者之熱烈支持,每期雜誌及說明書均會在出版當月以 最快時間空運到港。

精訊資訊有限公司 敬精訊電腦雜誌社 敬

汝 啓



作を記録が制度は200円に及び登一人を超り要 国の本面機能・令人中心が支援、多様は中部発展 対域に「200円に関係を開催等・会域では不了 同時に「200円に関係を対象を対象している。 アンカート

例は記す中点をリスタフル・日内高度に News フ・アルビス フ・アピ (Companies 1・70 に アットリース アットリース News フ・アルビス (Table 2・70 に Table 2・70 に

- 遊戲的表表目標更具的表表的不識,便可能 Great Styling Abyus 工程的機能的因為會應



▲ 第一:三重任任日司(日本年刊》一年本次) 28(上下四年代(日本年)・



最低起戶此起尚戶灣的一代文是一次本書。 第四位生編起,今人十分的大陸、各級有中的華華 生說計、四次等「本并的法書等等」。即使用本了 所以的同一般傳達的文章(以譯一),每本不是小 子優集。

新聞記り中の中が北京市場:田田建文(Hoose
)、原で(Commantes)、田恵(Talar)、工 に Insize(1982(See 118)。 北京 Insize(1982(See 118)。 北京 Insize(1982)、 北京 Insize(1982 ・通用的分類を解析的的公共的会性・例では Great Styglan Abox 水母素無理的対象使用



SH (FIRE LABORY)

m 他の山地で、温水明鉄道湾市方域的中野が 表・開発は河洋 Medenti 的 Valerian品(発達 温度 Sense ato Raid i hがTreir 品・仕棚質和



集計記》は認い本語的第二代文化・大工的・官 品的企業組織・令人等下別人所・产品由中的開業 公園門・近走廊下田中の機業等サーロ東東本不了 向田門月 開議院の条稿で展開ーナ・根本東京不

・非確認是終日際是保証完全的元素・製Tite Green, Standors Aligne 大事を無限的知識質は



A III CERTIFICATION

在一個對山東立,但此為美術企業。與於神樂小 也,與東西國際,於Joneste Valarian為,也是 便與 Serperna Tiple 可於 Danda 時,不過歷史。

ZН

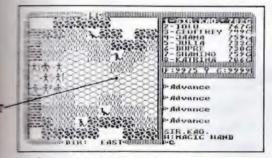
28

gger 島,北至Moonglow市的 Verity 島。 The Great Stygian Abyss 就位於此一神秘小島的中央,經緯度是 Latitude: O'J", Longitute: O'J",北邊有 Humility 神殿,東南方是 Hylothe 地下城。您可開船進去,但我認為還是乘汽建使用召風術較快,因為開船進去雖免會遭受沼澤季氣的侵襲。

當您具有了八種顏色的石頭,TLC(Truth,Love, Courage)的3 part key 以及進入Abyss 基備的 Skull , Candle of Love , Bell of Courage 和Book of Truth 之後,就可進入這個神秘的深淵去尋求知識寶庫。可是進入之後,我才發現處處充滿危機,尋求知識寶庫的過程並不經髮,以下就是我的一些慘痛經驗。

● 第一層

第一層共有八個房間,一下樓梯便往東走,首當 其衝的怪獸是火山蜥蜴。怪物並不難解決,可惡 的是若一不小心踏到力場機關就會產生無法解開 的力場,那時就只好忍痛通過了。



▲ 圖二:在T處有陷阱機關,一旦誤路,則會產 生一排縱向力場無法解開。

力場機關是在房間的中央處(見圖二),最好盡量證書力場的邊走。在第三個房間往南再通過一個房間後就到達走道,在此治療和紮營休息恢復

转訊電腦[76平5月]

些體力再出發吧!後四間房間大都是紅色的睡眠 力場和藍色的閃電力場,由多隻魔精把守。經過 一番苦戰解除力場之後會來到祭壇,此時使用石 頭囘答問題:

那一種美德是由眞實(Truth)所控制? 誠實(Honest)。

顏色?

藍色 (Blue) ∘

只要答對了,祭壇就會變成通往下一層的樓梯。

● 第二層

第二層共有九個房間,無論走那個方向,只要目的地是東南方的出口即可。在出口的上方及下方各有兩處祭壇,要到達祭壇必須經由一鳥隱形門,並解除四道盡力場。

祭壞的問題是:

那種美德是由愛心(Love)來控制?

同情 (Compassion)。

顏色?

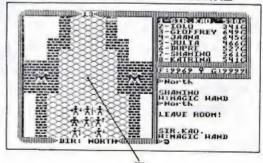
黄色 (Yellow)。

● 第三層

第三層算是最簡單了,只須通過兩個房間,就可 到達中央的祭壇。但是有一點在這裡必須提一下, 由於進入第一個房間,若踏到中央的機關,則四周 會有魔精出現。由於魔精只是擺擺樣子,並不傷人 ,於是在進入中央祭壇的第二個房間時(見圖三)

- **从龙星巡八千人乐度的第二首房间时(光圆二)**
- ,每個人都邁開大步向前衝,不知道什麼時候誤踩

▼ 圖三:圖中T處爲陷阱所在,沿邊走較爲安全



到陷阱,使關著魔精的門打開了。在下以為魔精這次也只不過像上一個房間一樣,擺擺樣子而已,而且具有美德的人大都慈悲為懷,得饒人處且饒人,也就沒有打算消滅魔精,直到每個人都離開了,剩下Geoffery(戰士之名)被打得半死。

雖然魔精只有兩隻,可是它能一變二、二變四的 快速繁殖,成群的魔精每人一拳,眞有你受的。此 時的 Geoffery 根本無法動彈,更談不上遷手了。 筆者奉勸諸位死家在這裡儘量沿牆壁兩邊走,就不 會誤踏到陷阱;又若不愼踏到了,那就儘快消滅魔 精,否則會吃不了兜著走,不信您只留下一人試試 。這一層祭壞的問題是:

美德:勇敢(Valor)。

顏色:紅色(Red)。

● 第四層

這一層在下又有慘痛的經驗了,一下樓梯我並沒 有立刻觀看地圖,一看到門就向南衡,南邊是四個 房間。我一路打到盡頭後,才發現根本無路可通, 只好折返打囘來,雖然都是一些簡單的怪物,可是 路既崎嶇,怪物又多,還眞夠瞧的。

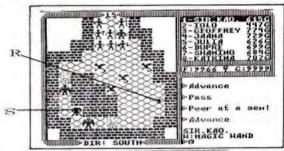
原來正確的途徑應該是在樓梯的東方經過一扇隱形門,再向北經過三扇隱形門,再一直往東到達力場,經過力場進入房間,再往北就可到達祭壇。在後一個房間必須特別注意眼魔,一旦受到攻擊,就會昏迷不醒,而且眼魔會堵住去路,致使其他的人無論要攻擊或前進都覺得礙手礙脚。這一層祭壇的問答是:

美德:正義(Justice)。 顏色:綠色(Green)。

• 第五層

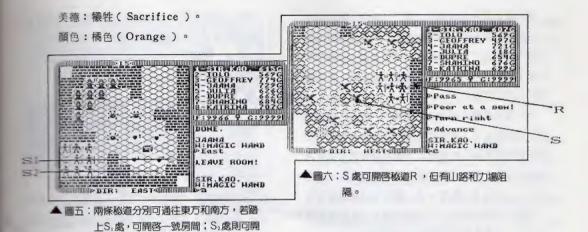
整個遊戲進入第五層以後就必須了解地板機購、 秘門的所在與地形的關係。雖然只須通過三個房間 ,但是無法開啓秘道,還是進不了祭壇。一下了樓 梯先走到東南方的畫頭,此處有兩個房間供您選擇 ,關鍵在最中央的一間。在此報告一下筆者的苦戰 經過:

要進入房間,我選擇了南方的那一間(圖四),這裡由兩隻魔精、多隻巨口妖和惡魔把守。我一進門只顧著攻擊巨口妖,誰知魔精在後頭暗算施法催眠,使得八個人睡了一半以上;而且魔精又擔住了攻擊及前進的路線,一著慌我馬上使用法術終止衛(Cast-N),這下可好,連自己人都叫不醒了,只好待其自行醒來,才能重新佈置攻擊,耗費了許多寶貴的時間。後來我才知道法術終止衛對於敵我雙方的法術均會失效,因此奉勸諸位在實行法術終止衛時,千萬別使用別種法術,包括解場衛,否則自自浪費法力點數。另外惡魔也會使用法術終止術,讓您的法衛失效。



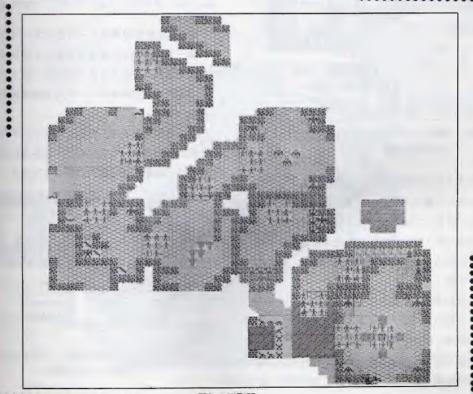
▲ 圖四:S處是開啓R 秘道的關鍵。

消滅了巨口妖及惡魔後,該是解決魔精的時候了 ,這裡必須找到打開通往東方秘道的地板機關。一 到中央房間(見圖五)會看到成群的死神和眼魔, 個個都是狠角色,但如果被催了眠就只能閒著,什 麼事都不用做了。這裡有兩個秘道,一往東方,另 一往南方,筆者認爲往東方較爲簡便,只須注意房間中央的陷阱,以免產生毒力場即可;而往南者却 必須與惡魔糾纏,並尋找打開秘道的機關所在(見 圖六)。本層祭壞的問答是:



• 第六層

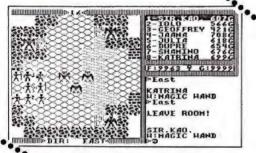
啓二號房間。



圖七:隱形門。

這裡應該算是最複雜的一層了,在十二個房間中 ,必須一一的去尋找適當的通道,筆者建議最好利 用觀看地圖把十二個房間的地圖畫下來,然後標明 所到之處,否則很容易又囘到原來的走道。筆者會 經有這樣的經驗:

一下樓梯發覺東南方只需通過十一和十二號兩個 房間(見圖七),興沖沖走過來之後,才知道十二 號房間無路可通。想想經由十號房間通過十一號房 間總可以吧!誰知繞回來後,發覺十號房間也無路 可通,一急之下,亂走一通,經由五號房間到走道 ,四號房間到隱形門,二號房間到十三號房間再轉 至走道,結果條條大道皆不通,悲矣!



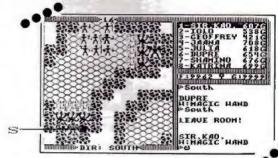
圖八:德魯伊人站立的位置附近,是打開通往 ▲南方秘道的關鍵。

後來我才知道正確的路線是由體形門往東,到二 號房間往南,再到三號房間往西,四號房間往南, 五號房間往東,六號房間往北,七號房間往東,到 達八號房間時,就必須找到通往南方秘道的地板機 關了(見圖八)。因為此時若繼續往北走,會回來 原來的走道。

在九號房間處(見圖九),你必須找到兩道地板機關,以便出現一道小橋到達右下方通道,這時千萬不要往東,經過一番苦戰後再往南,則僅需解決無頭怪就可輕鬆前進。如果你行徑謹慎些,不要踏到中央的機關,根本連戰也無須打了。到了十一號

房間,只要消滅八個巫師和一些魔精,要往東或往 南就隨你了。本層祭增的問答是:

美德:榮譽(Honor)。 顏色:紫色(Purple)。



▲ 圖九:路上德魯伊人所站之處,可解開S處的 ● 羅睺,再站 FS處,就會出現小橋。

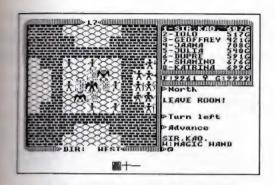
● 第七層

第七層的路線很簡單,一直往西北方向前進即可。第一個房間是由八隻無頭怪把守,解決牠們不成問題。另外中央的箱子是一個陷阱,踏上之後會產生內電力場將你團團圍住,此時若無解場術就只有關機一途了。

第二個房間有四隻三頭龍,若是小心不踏到中央 方格的四個角落,打戰就免了。而在第三個房間必 須找尋一道暗門和一道地板機關(見圖十),以便



▲ 圖十:先踏上戰士旁邊的暗門,再踏上德魯伊 人旁的機關,就可打開秘道。

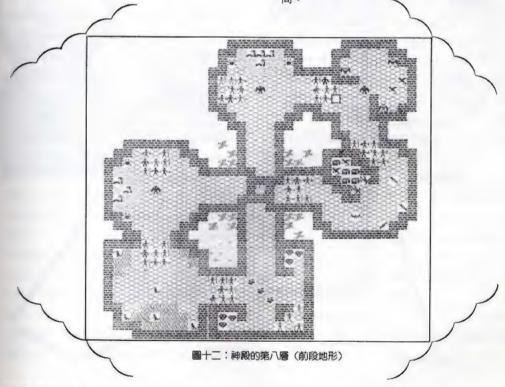


選生西方或北方。到了第四個房間(見圖十一)時 或再費點周章了!假設是由北邊進入房間,先由除 至中的一人(可能是牧羊人)走過左邊的三扇暗門 ,打開往北的秘道,解決魔精之後,再由另一人走 到右邊下方的三扇暗門,就可以打開另一個往北的 秘道到達祭壞了。這個房間的四個角落各有三道暗 門,仔細尋找不難發現它們之間的相互關係。本層 祭壞的問答是:

美德:忠誠(Spirit)。 顏色:白色(White)。

● 第八層

這是最後一層了,房間的分佈有兩段,第一段有 七個房間(見圖十二),除非您在南邊的第二個房 間內,找到通往西邊的秘道,往南走還是會繞回右 上角的房間(見圖十三)。否則最簡便的路線是經 由東方直走到達(圖十三)處,進入第一個房間後 千萬別往南走,否則會上當的。在(圖十三)處找 尋兩道地板機關,便可打開往北的秘道。往北後, 在盡頭往東,再一直往南,就可到達最後的兩個房 間。

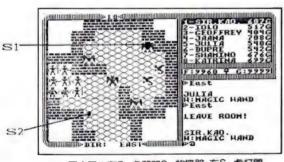


走進一看,是由隊伍八人心中邪念幻影而成的一支相同人種的隊伍,可能是找不到機關秘道而囘頭的吧!本想邀他們一起探險,誰知靠近後遷來不及打擊招呼就挨了一記悶棍。要打就打吧!他們那裡是我的對手,兩三下就清潔溜溜。然後在第二個房間經過一番搜尋,才知道這裡必須解三道機關,才有秘道通往南邊,到達祭壇。祭壇的問題是:那種美德是由眞實、愛心、勇氣所獨立控制的?

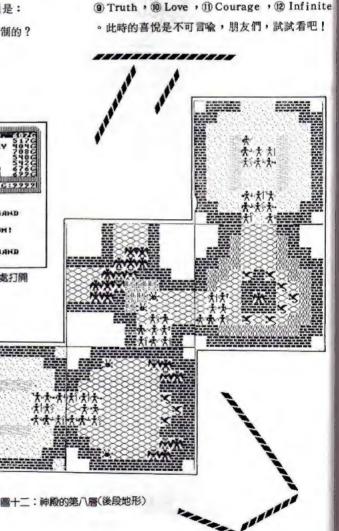
謙虚。

顏色:

黑色 (Black)。



圖十三:在S,處解開S2的醫壁,在S2處打開 通往北方的秘道。



當被問及word of passage 時,打入VERA-

MOCOR, 千萬別打錯, 否則會前功盡棄, 被傳送

囘 Britannia 大陸去。隨後再答對十二道題目就可

渦關了,十二道顯目的答案分別是:①Honest,

(2) Compassion , (3) Valor , (4) Justice , (5) Sa-

crifice , 6 Honor , 7 Spirit , 8 Humility

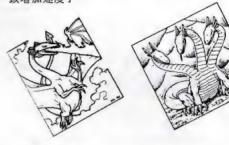
附註

- 在Abyss 中無法使用沉降術 (Cast-Z)和飛昇 膏 (Cast-Y),但返地術 (Cast-X)不在此 署。
- ☼ Abyss中的泉水大都有毒,請勿喝。增加生命點 數最好的方法是使用治傷術(Cast-H),因為 受傷點數在五十點以上,紮營大都無效。
- 華場術(Cast-D)至少必須準備十六至廿個以上,否則無法渦關。
- 4 丟道路崎嶇離走,怪物雖纏又很多的時候,最好 的攻擊方式是使用裂地術(Cast-T),約需耗 費州個法力點數。

⑤因為汽辣只能隨風飄盪,難以控制,所以使用召 風術是乘坐汽球的唯一方法。方法是這樣的,若 数往北則需召來南風,欲往西則需召來東風,以 此類推。現在假設是在Empath Abbey,而我 們了解Abyss就在此地的西北方,那麼要向西或 向北都可以了。

在此又必須聲明經緯度 (詳見第六點)的重要性了,Empath Abbey 城的經緯度是 Latitude: D'C'' ,Longitude: B'M'' ,若首先往北只會變動 Latitude ,Longitude 是不變的。此時你可以觀察到 Latitude 會往後倒數,如 $D'C''\cdots$ $D'A'' \rightarrow B'P''\cdots B'A' \rightarrow A'A''\cdots P'P''$,直到 O'J'' 附近就必須往西了。往西就變成 Latitude 不變,而 Langitude 往後倒數了,利 開此法不難找到 Abyss 的小島。

必須注意的一點是,一旦風向改變,須立刻Ⅳ ecend 或図 it ,利用召風術前往欲行的方向, 再图oard 及図 limb ,以免被吹雕方位。另外我 們在丘陵地區行走或在海上行船時,逆風會使速 度減慢,利用召風術使其順風行走或行船,就可 以增加速度了。



(6)經緯度的表示法:

Vesper 村位在血平原的東邊, Sacrifice 神殿的南端(Latitute: D'L", Longitude: M'J")是工具店的所在。工具包括火把、寶石、鑰匙等,其售價如下:

(A)火把 (Touch): 5 支花費 50 Sp。

(B)寶石(Gem): 5 顆花費 60 Sp。

(C)鑰匙(Key): 6 把花費 60 Sp。

但是別忘了D項的Sextant,這個就比較貴了, 每個是900Gold, Sextant 是用來測量天體高度,以測定經緯度的六分儀。有了六分儀就可以 利用LDocate 指令來觀察經緯度,經緯度是這樣 表示的:

緯度(Latitude):表南北縱向位置,由兩個英文字母表示,數字由A到P,例如:Latitude:A'A''的位置往北一格或兩格則為P'P"或P'O",往南一格或兩格則為A'B"或A'C",以此類推。

經度(Longitude):表東西橫向位置,方法與緯度相同,往東為正數,往西則為倒數。

(7)無論您現在正使用何種法術,在Food及Gold中間的標記,會變成法術的代號,藉此我們可以了解法術何時失效。



(8)若有某種美德喪失時,則標記會破裂,再按 Ctrl S,就可觀察到喪失那一種美德。例如在 戰鬥中脫逃後,按 Ctrl - S),您會發現數字 是 00,00,93,00,00,00,00,00,兩個數字爲一項,依序是誠實、同情、勇敢、正義、犧牲、忠誠 和謙虚,由此可知已經喪失勇敢的美德了。這一點很重要,在最後進入知識寶庫,被詢及 Valor 的問題時,沒有這項美德,您會被重新傳送同 Britannia 大陸去。



(9)恢復法力點數最好的方法是,一直不停的使用空白羹。防止被催眠最好的方法是,使用保護衛(Cast-P)。

(10)如果把每個人的資料都修改成使用Magic Bow 武器(代碼 0D,詳情請參閱精訊電腦第四期) ,則可在遠處攻擊敵人。

(11)各種法術必須耗費的法力點數如下

法律代别		耗费	
A	甦醒術	4	除友被催眠或誤踏睡眠力場或 在紮營中受到侵襲,皆可用此 法衡叫醒除友。
В	飛遁術	14	遇河流阻隔可用此術,但無法 步行通過的山路則無效。
С	解毒術	3	隊友或自己中毒時,用以解毒 之用。
D	解場術	14	無法通過的閃電力場,必用此術。
E	力場術	9	製造力場以關閉怪物。
F	火球術	14	攻擊用法術。
G	月門傳送術	39	和進入月之門相似,無論在何處,使用此法皆可立即傳送到當時的月門附近。
Н	療傷術	6	紮營無效時,利用此術可增加 生命點數。
I	冰球術	19	攻擊用法術。
J	亂魂術	30	讓敵人自相殘殺。
к	殺妖術	25	攻擊用法術。
L	神光術	4	在地下城用以代替火把。
М	魔擊術	5	攻擊用法術。
N	法 術終止術	19	限制敵人使用對自己不利的法術。
0	開箱術	4	保護在開箱時不中毒或受傷。
P	護身術	14	保護自己不受傷或被催眠。



Q	縮時術	19	使自己或除友有多次攻擊或前 進的機會。
R	起死囘 生 術	44	施教已死亡的除友。
S	催眠術	14	和一般的凍結術相似。
Т	裂地術	30	最嚴厲的攻擊法術,一次可攻擊數人。
U	趨鬼術	14	趕走怪物的溫和手段。
v	靈視術	14	看地圖。
w	召風術	9	轉變風向。
X	返地術	14	在地下城用以迅速返回 Britannia 大陸之用。
Y	飛昇術	4	在地下城可上昇一層。
Z	沉降術	4	在地下城可下降一層。



m

16BIT中英文電腦



1 Epson LX-86 一台售價: 7,XXX 元

2.原裝進口硬式磁碟:(包含控制卡)

5 MB售價: 5,000元 10 MB售價: 7,500元 20 MB售價: 13500元

3 3 M (2 S 2 D) 磁片一盒售價: 390 元

數量有限售完爲止

先鋒資訊有限公司

特惠内容

16 位元 Super XT

- 640 K、主機(CPU 8088-2 4.77/8 MHZ 可互切換)
- MONOCHROME / GRAPHIC CARD (含印表機介面)
- DRIVE CARD
- ●日本原裝國際牌磁碟機或 TEAC 磁碟機(360 K) 2 部
- 中英文高級鍵盤 XT/AT 可切換
- 14"高解析度MONITOR 顯示中英文時不傷眼力
- 附內政部合法 BIOS (啓動程式)
- ◆全國唯一Key-Lock 後 RESET 無動作



中南部經銷商 駐校代表

AT大特價請面洽

地址:台北市中華商場孝棟2樓13號

電話: 3116833 · 3813452

龍眼探寶

THE DRAGON'S EYE

遊戲名稱: The Dragon's Eye

出版公司: Southern Software

適用機型: Apple I series

前言

「龍眼探寶」在設計上是個簡單明瞭,且易操作的冒險遊戲。其主要任務是要在二十一天的期限內,幫助一位魔術師找到統治七個領地的邪惡巫師,並追溯他的魔力來源——龍眼寶石。如果找尋龍眼寶石的任務失敗了,將會造成全面性的毀滅,而你的法力也將消失無作用。

遊戲中共有五個主要畫面,在畫面上均採高解析 度的處理方式,使畫面更加細緻動人,並有簡單的 圖解文字,供玩者參考,以增加遊戲的趣味性。遊 戲一開始,你將會被要求選擇地位階層和佩帶的武 器,電腦並會告訴你所具有的各項法力。一切就緒 後,便正式展開你的冒險旅程。在途中你將會遇到 許多可怕的怪物來阻擋,此時只有靠你的勇氣和智 慧來決一死戰,或許能存有一線生機,繼續你的冒 險旅程。祝好運!

選擇你的頭銜。

1 1	HE	Y CHOOSE SHADON	YOUR TI		FHE	BRIGHT
2 0 1	HE	HOLY	10	1	THE	DEADLY
3	HE	GREEK	11		THE	STRANGE
4	HE	HAMELESS	12		THE	BEAU
5 1 T	HE	BATCK	13	9	THE	KNAUE
6 8 T	HE	GREAT	14		THE	MAKE
7 9 T	HE	HISE	15	0	THE	SPADE
8 9 T	HE	CHASTE	16	-	THE	FAST

• 遊戲進行

一、進入遊戲方法

NO THE RESERVE

- ①放入磁片。
- ②鍵入"B"或"C"以選擇黑白或彩色。
- ③鍵入遊戲者的名字。
- ④選擇遊戲者的武士頭銜:一共有16個,每個不同的武士都有不同的龍眼(EYE)藏寶處。
- ⑤選擇佩劍:

GREAT SWORD 長劍
THRUSTING SWORD 刺刀
SHORT SWORD 短劍
SCIMITAR 轡刀



選擇佩劍。

不同的佩劍將會有不同的咒語(SPELLS)。

⑥顯示你選擇佩劍後所擁有的咒語。詳細記下這些咒語及使用狀況,將有利於你尋找龍眼。記下後,按任意鍵繼續進行遊戲。

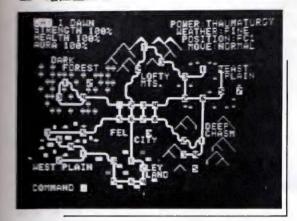
註: 咒語共有十五種, 詳述於後。

⑦進入地圖畫面。

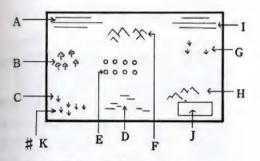
A、畫面左上方

DAY 1DAWN 日期及時間

二、地圖畫面:



地圖畫面。



STENGTH

力量

HEALTH

健康

AURA

魔法

- B、DARK FOREST(黑森林): 地名代號有DF1、DF2、DF3、DF4。
- C、WEST PLAIN(西部大草原): 地名代號有WP1、WP2、WP3、WP4、 WP5、WP6。
- D、LEY LAND(南方耕地): 地名代號有LL1、LL2、LL3、LL4、 LL5、LL6。
- E、FEL CITY (古代城市):

你由此出發,必須在廿一日內搜齊寶物,並返囘原出發點。地名代號有FC1、FC2、FC3、FC4、FC5、FC6、FC7、FC8。

- F、LOFTY MTS.(北部高山): 地名代號有LM1、LM2、LM3。
- G、EAST PLAIN(東方大草原): EP1、EP2、EP3、EP4、EP5、EP6、 EP7。
- H、DEEP CHASM(大峽谷): 地名代號DC1、DC2、DC3、DC4、DC5。
- I、右上方的四行字
 - ① POWER (魔法使用狀況):

CONJURATION

魔法咒語

NECROMANCY

涌雾術

DIVIATION

占卜衡

THAUMATURGY

廢循

註:使用咒語時須配合當時的 POWER ,才 易成功,否則容易失敗,徒然浪費一個 咒語。

②WEATHER (天氣):

計有FINE(好天氣)、FAIR(陰天)、 CLOUDY (多雲的)、STORMY (暴風 雨)等,將影響搜尋寶物的效果。天氣愈好 ,愈易找到。

- ③ POSITION (位置): 顯示目前所在位置。
- ④MOVE (移動狀況):有NORMAL (正常的)和CAUTION(警告的)兩種。
- J、隱現文字:

當你在EXAMING(搜尋)時,它會通知你 找到些什麼,如:秘密通道或GOLD(金幣)等。亦或顯示你使用咒語後的結果。

K、在地圖畫面中所使用的指令

- ① M (MOVE TO)移動:至下一個地點, 只可依在圖上有連線的方向或有秘密通 道之處前進。
- ② E (EXAMING) 搜尋: 尋找寶物或秘密 通道, 若找到寶藏時會出現一個大畫面 , 以顯示你找到什麼?
- ③ R (RESTING)休息:增加身體狀況, 如STENGTH、HEALTH、AURA。
- ④ V (VIAL)藥水瓶:有STRENGTH、 HEALTH、AURA 三種不同的藥水, 使自己的身體狀況增加至百分之百。
- ⑤ Q (QUIT)結束遊戲:計算出成績,只可在FEL CITY 中使用。
- ⑥ P(目前的成績):只可在FEL CITY 中使用。
- ⑦ C (CAUTION)警告:小心移動,若發 現怪獸,則有警告文字顯示出來。此時移 動狀況會變成警告狀態。
- ⑧ B (BOLD):移動狀況變成勇往直衝。
- ⑨ S (SPELL) 咒語:按下此鍵後,會出現咒語表,可參照上面給你的 POWER 狀況去使用適合的咒語。(咒語使用請參考咒語使用部份)

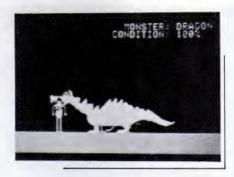
三、戰鬥狀況:

當你在地圖中行動或休息時,可能遇到一些怪獸,隨即進入戰鬥畫面。

A、戰鬥中所使用的指令如下:

- ① R (READY):進入攻擊狀況,持劍準備作戰。
- ② D (DUCK): 閃躲,可逃過敵人的攻擊 以培養自己的實力。
- ③ P (PARRY): 以劍擋開。

④ S (SMASH): 揮劍,用此種方法再配



被巨龍咬到了。

合 PARRY、DOCK,可一面作戰一面增加體力。

- ⑤ C (CHOP):用劍橫切。
- ⑥ T (THRUST):用劍刺。
- ⑦ L (先 LEAP 後 SMASH):先跳後刺, 此法可使敵人受創最重,但力量亦消耗 最鉅。
- ⑧ F (FIRE ARROW):射出火箭,在螢幕左上方可看見你所擁有的箭數,每射一次減少一支,必須適度使用。通常先用來消耗敵力,此法與下面"B"都可增加STRENGTH (體力)。
- ⑩ **V**(**VIALS**):魔法藥水,與地圖畫面中的使用法相同,不過效果較差,非到不得已時不用。
- ⑩ ← 、 → :控制前進方向,可在戰鬥圖右下方的DIRECTION 上看出,鍵入1到9的數字以決定走幾步。
- ⑫ E (ESCAPE): 逃離,當你感到無法

興怪獸抗衡時,你可以脫離,但不一定 有效。

註:此外可由戰鬥圖的右上方看出 CONDITION (野獸受創的程度)以決定是否脫逃。

B、對付各種野獸的方法:

- ① DRAGON(巨龍):最難對抗,必須全副武 裝,先放火箭消耗其實力,再配合跳躍和刺 衛(LEAP、SMASH),才有可能使巨龍 受傷。戰鬥時,最好能利用保護咒語(PRO-TECTION SPELL)保護自己。
- ②GOLEM (雪人):較難對抗,是個難纒的 像伙,最佳的攻擊方式是咒語。
- ③ ARACHNID (巨蜘蛛): 難對抗,最好用 LEAP。
- 註:其它野獸都較易攻擊,在此不贅言對付方 法。



與雪人戰鬥的畫面。

門、咒語表及咒語使用法

A、咒語表如下:

代號	名 稍(咒語)	數量	力量狀況(POWER)
1	CAUTION 警告	不定	CONJURATION
2	CURESSELF自我治療	11	NECROMANCY

3	ERADICATE 模據	"	NECROMANCY
4.	FLTING 飛行	11	CONJURATION
5	HEALTH 健康	11	THAUMATURGY
6.	KILLING 教害	"	NECROMANCY
7.	KNOWLEDGE 知識	11	DIVINATION
8.	LOCATE EYE龍眼位置	11	DIVINATION
9.	PROTECTION 保護	11	DIVINATION
10.	READINESS 讀力	11	CONJURATION
11	STRENGTH 力量	"	CONJURATION
12	TELEPORT 傳送	11	THAUMATURGY
13.	TIMETRAVEL時光隧道	"	THAUMATURGY
14.	TREASURE 寶蔵	11	DIVINATION
15.	WEATHER 天氣	11	THAUMATURGY

B、使用法:

- ① CURESELF、HEALTH、STRENGTH —用來恢復身體健康和力量的狀況。
- ② CAUTION ——用法與地圖畫面中相同。
- ③ ERADICATE、KILLING ——用來殺傷 怪獸。
- ④ FLYING、TELEPORT ——用來快速移動 至一處,而不須由地圖線前進。
- ⑤ KNOWLEDGE、READINESS ——用來增加搜索的能力,較易找到寶物。
- ⑥ LOCATE EYE ——利用來偵察龍眼的所在 處。
- ⑦ PROTECTION ——前面說明。
- ⑧ TIME TRAVEL ——可使時間增長。
- ⑨ TREASURE ——用來發現某一地區未發覺的實藏。
- ⑩WEATHER 控制天氣。



獨行俠 BC'S QUEST FOR TIRES

發行公司: Sierra On-Line

適用機型: Apple I series, IBM, C64

「教命!教命呀!」一陣女孩子的驚叫聲自遠處傳來,古娃匆匆忙忙地跑了出來,他看見悪龍帶走他的女朋友,氣憤之下,趕忙騎著他的交通工具——獨輪車,瘋狂地追著。

惡龍將古娃的女朋友關在它的洞穴中,古娃必須 在短時間內,將他心愛的女友救出,否則這位漂亮 的小女孩就成了惡龍的晚餐。快呀!幫助古娃順利 救出女友吧!

獨行俠(BC'S Quest for Tires)是Sierra On-Line公司於1984年推出的動作遊戲,它的動態效果十分出色。在遊戲中,你必須使用搖桿來控制古娃安穩地騎著獨輪車,因為一路上的阻礙非常多,例如石堆、坑洞、流沙等等,都是獨輪車不能接觸的,所以古娃必須跳起來,躲避那些障礙,方可安然前進。好了!現在將獨行俠的必需設備介紹

加下:

- 1 APPLE I 48K主機或 IBM PC 128K。
- 2 監視器(彩色尤佳)。
- 3.搖桿一支。
- 4.獨行俠磁片(一片一面)。

• 操作方法

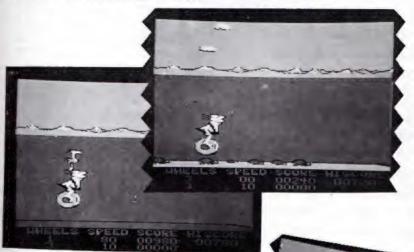
* APPLE *

首先在載入程式後,請先選擇一個人或兩個人進 行遊戲,然後你就可以看見古娃騎著獨輪車向前奔 馳。這時按下搖桿上1號的按鈕,就可加速獨輪車 的速度。當然!速度的快慢可由你自行控制,如果 速度太快了,按0號按鈕減緩速度,如果古娃看見 前方有障礙物時,請將搖桿向上移動,就可使獨輪



車跳躍起來,越過障礙物。但請勿把搖桿向下移動

· 夢會使古娃蹲下,而無法使獨輪車向上跳躍。



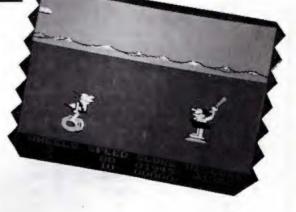
* PC *

同 Apple 一樣必須使用搖桿進行遊戲。1 號按鈕 是加速,0 號按鈕是減速,搖桿向上可使古娃跳躍,搖桿向右,則可向前跳躍;同理向左移動搖桿是 表示向後跳,搖桿向下可使古娃蹲下,這時候若搖 桿向右移動,便可躲避頭上的障礙。

內容介紹

獨行俠每個階段均以HELP(教命訊號)做爲分 穀,也就是說,你在那個階段,若不幸喪身的話, 就得從那一個階段重新開始。

在此,筆者大致上提醒各位玩者,跳躍的時間必須要抓準,速度的快慢會影響獨輪車跳躍的距離。 在你到達流沙之前古娃的好友咕咕島,會前來助陣 ,抓住古娃的頭髮,將他安全送過流沙。至於其他 的問題,就有待你親自來發現!





!! 精訊電腦香季票選事案!!

親愛的讀者:

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來,受 到各位電腦玩家的垂青和熱烈迴牆,並且給予本刊 諸多批評與建議。「精訊電腦」為求加强編 輯內容 , 拓展與讀者的直接溝通, 將自本年度三月開始, 每季臺雜--次讀者蔥潤活動。

凡本刊讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票,參考 本文所列之票課名單,勾選出心目中最推崇的廿個 游戲,同時給予這些游戲讓當的評價。這些名單的 產生是經由本刊編輯部會同多位玩 game 高手,商 議討論多時後擬定出來的,內容兼顧普及性與可玩 性;若各位讀者仍認爲有所遺漏,意即你所心儀的 游戲不在所列的名單上,請寫出她的名字與評價。

常你在爲你選定的游戲做評價時, 讀者廣下列因

憲:

● 圖形設計

	渔	the six	42
1	, and 1		-61

2 天行勇士

3 阿卡鞣古堡

4 爱麗鋒夢遊記

5 海空大治壁

6 巫術對奕

7 巫衛對突 11

8 極地之狐

9 飛輪武士

10 法播奇兵

11 電球爭酯戦

12 太空土匪

13 獨行侠

14 激頭攻防戰 [&]]

15 綠林傳奇

16 德軍總部 11

17 船舷爭顫戰

18 李小龍

19 古德奈土校

德軍總部

AI RHEART

ALCAZAR

ALICE IN WONDERLAND

AQUATRON

ARCHON

ARCHON II-ADEPT

ARCTICFOX

AUTODUEL

AZTEC

BALLBLAZER

BANDITS

BC'S QUEST FOR TIRE

BEACH HEAD I & 11

BELOW THE ROOT

BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN

BROADSIDES

BRUCE LEE

CAPTAIN GOODNIGHT

CASTLE WOLFENSTEIN

● 晉效設計

• 內容設計

● 趣味性

可玩性

説明書

包裝

評價等級:

(A)極佳

(R)佳

(C)普通

本季票選結果將刊登在六月號的「精訊電腦」雜 誌上,另每遇最新排行結果將於精訊資訊公司的門 市部公佈, 歡迎各位讀者仔細思量, 給你最欣賞的 遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在填寫評價等級時,請寫英文字母的代 號,填妥選票後,無須貼郵票,逕自投遞郵筒即可 !憔憾。

21 異星濃穴

22 拳丁爭蹈寶

23 超級運動員 11

24 棋王 2000

25 直昇播救難

時空勇士

王者之劍

28

越南大戰

29 浩劫前夕

30 歐洲大戰

31 打擊教練

32 恐龍蛋

33 大全剛

34 梭哈

35 小機器人

銀河飛鷹

38 創世紀 111 創作程式

39 亞馬姆探險/魔城遠征軍

40 權式戰鬥機

CAUERNS OF CALLISTO

CHAMPIONSHIP BOXING

CHAMPIONSHIP LODE RUNNER

CHESSMASTER 2000

CHOPLIFTER.

CHRONO WARRIOR

CONAN

CONFLICT IN VIET-NAM

COUNTDOWN TO SHUTBOWN

CRUSADE IN EUROPE DAVE WINFIELD BATTER UP!

DINO EGGS

DONKEY KONG

DRAW POKER

DROL

ELITE

EVOLUTION

EXODUS CONSTRUCTION SET

EXPEDITION AMAZON / XYPHUS

F-15 STRIKE EAGLE

	6		
16		Α	
16			
-			
			ı

	.1. (6) (2)	440			
	火鳳凰	FACLONS	87	2 組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
	午夜拳擊署	FIGHT MIGHT	88	立體實車	PITSTOP 11
43	6.4 6.6(3.14.1.3	FLIGHT SIMULATOR II	89	履界神兵	QUESTRON
44	171 174 171 and	FLOPPY	90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
45	2 . 4 . 4	FOOBLITZKY	91	末日製機	REPTON
46	Pr. 1-2	G. 1. JOE	92	: 突擊傳雷特勒	RESCUE ON FRACTALUS
47	THE PERSON NAMED IN	GAMEMAKER	93	飛狼突擊	RESCUE RAIDERS
48	100 M 10 04 T	GENSTONE HEALER	94	神戒	RINGS OF ZILFIN
49	Mar. 500 Per 1 1 1 1 1	GENSTONE WARRIOR	95	21世紀公路戦	ROADWAR 2000
50	AB \ 4 4 4 7 7 7 7 7	GHOSTBUSTERS	96	彈簧床	SAMMY LIGHTFOOT
51	2 5 60 H	HACKER	97	海龍	SEA DRAGON
52		HACKER II	98	Kee	SEPENTINE
53	er (T) (er m)	HALLEY PROJECT	99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
	工地整魂	HARD HAT MACK	100	龍牌	SHANGHAI
	Art a ball a	HARDBALL	101	春之石	SHARD OF SPRING
56	美國運動會	HES GAMES	102	死亡潛航	SILENT SERVICE
	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION	103	Landan	SKYFOX
	百戰飛狼	INFILTRATOR	104	單飛駕駛	SOLO FLIGHT
59	全天候戰鬥機	JET	105	1 3 101	SPACE SHUTTLE
60	叢林探險	JUNGLE HUNT	106	1 1 mm	SPACE STATION
61	A 4 1 CHI TP best	KARATEKA	107		SPARE CHANGE
62	man and the said	KING'S QUEST	108	課對課	SPY US SPY
63	國王密使 11	KING'S QUEST 11		課對課 I & II	SPY US SPY I & II
64		KORONIS RIFT		戦略大作戦	STAR BLAZER
65	埃及女王	LADY TUT		星式七號	STELLAR 7
66	藪腕明槍	LAW OF THE WEST		美女梭哈	STRIP POKER
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT	113		SUB MISSION
68	超級運動員	LODE RUNNER	114	夏季與運會 I	SUMMER GAMES
	骷髏莊園	MAXWELL MANOR		夏季與運會 11	SUMMER GAMES II
	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALL		陽犬號	SUNDOG
71	頑皮熊	MI CROWAVE		陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.D)
72	1/2	MINER 2049er	118	AND AND ADDRESS OF THE PARTY OF	SUPER BOULDER DASH
	忍者秘術	MOEBIUS 1	119	超級虎威號	SUPER HUEY
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE		超級立體空戰	SUPER ZAXXON
75	- MARY 1	MOOM PATROL		西洋劍	SWASH BULKLER
76	C 47 / 481	HOUTE MAKER		卡達敦寶劍	SWORD OF KADASH
77	杜先生	MR. DO!		幫辦	TAIPEN
78	AM 100 1 41 OTT	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY		酒保	TAPPER
79	精靈小姐	MS. PACMAN		魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAL TRILOGY
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER		美式帆船大寶	THE AMERICAN CHALLENGE
81	超級彈子檯	MIGHT MISSION		戦爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
82	戦魔	OGRE		冰城傳奇	THE BARD'S TALE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON		黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
84	籃球一對一	ONE ON ONE		轟炸大隊	THE DAM BUSTERS
85	士婢蚕幽	PHANTASIE		第五度空間	THE EIDOLON
86	幽靈戰士 11	PHANTASIE II		七寶奇謀	THE GOONIES
				O'M WAY	THE WOULD





133	3 全美越野寶	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	4 綠野仙蹤	THE WIZARD OF OZ
13	5 世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
130	6 創世紀 1	ULTIMA I
13	7 創世紀 II	ULTIMA II
130	8 創世紀 III	ULTINA III
13	9 創世紀 IV	ULTINA IV
14	8 戰火線下	UNDER FIRE
14	1 卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
14	2 電子特派員	WILLY BYTE
14	3 冬季興運會	WINTER GAMES
14	4 巫師神冠	WIZARD'S CROWN
14	5 巫術 1	WIZARDRY I
14	6 巫術 11	WIZARDRY 11
14	7 巫術 111	WIZARDRY 111
14	8 世界空手道錦標實	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
14	9 蒙面俠	ZORRO
15	0 星際航艦	STARFLIGHT
15	1 向上帝借時間	BORROWED TIME
15	2 世界高爾夫巡迴寶	WORLD TOUR GOLF
15	3 肉搏大寶	BOP'N WRESTLE
15	4 飛馬號水翼船	PHM PEGASUS
15	5 世界摔角冠軍實	CHAMPIONSHIP WRESTLING

票選單請看第Ⅰ頁

LORDS OF CONQUEST

156 征服兵團

精訊快報!

「精訊電腦」本期所 列載的各遊戲軟體,精 訊資訊業已引進的原版戲片;且已發售者有:

- (1) 鑽石大盜(AP:一片一面)
- (2) 飛狼突擊 (AP: 一片一面)
- (3) 綠寶石勇士(AP:一片一面)
- (4) 龍眼探寶(AP:一片一面)
- (5) 瘋狂彈珠 (AP:一片兩面)
- (6)獨行俠(AP:一片一面; PC:一片兩面)
- (7) 線野仙踪(AP:二片四面)
- (8)戰爭上古代藝術 (PC: 一片兩面)
- (9)職業棒球聯盟(AP:二片四面;

PC:一片兩面)

(10)星際航艦(PC:二片四面)

查弗林飛航日誌大曝光

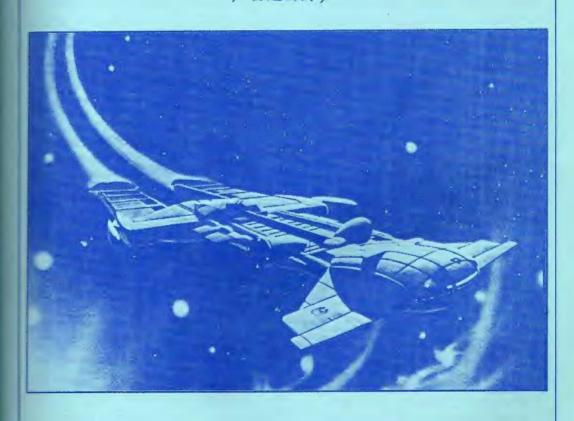
時 間:4620年 地 點:銀河系

指揮官:無畏號艦長馬克·查弗林

任 務:找尋新殖民地;探索火之謎;拯救所有

的種族,使其免於覆亡

/曾逸群譯/



在我們推出「星際航艦」後,收到許多迴響,在此,我們要謝謝大家的支持,同時也要將 更進一步的線索提供給各位作參考。在諸多迴槽中,有不少是提供他個人及朋友,經不眠不 休的努力,而逐步開拓銀河的成果。關於此類 報告,我們將請他們撰寫,經編輯部整理後, 理期刊出,以饗讀者。

但也有另外一些朋友,自其他來原獲得磁片,在遊戲一開始似乎也很順利,但經過一番努力,在各星球獲取許多財富後,却遭遇「星際警探」。他會詢問你有關密碼的資料,如果答不出或答饋了,那麼磁片上的所有財產便遭凍結,而被强迫中止遊戲了。所以,在進行遊戲時,「密碼盤」請隨時放在手邊。

本期中,我們將爲各位提供一份報告,這是EOA公司在美國推出遊戲後,再依各家玩出的心得彙整而成的一套指引。內容主要是敘述星際指揮部在4619年11月19日的一份報告,內交指出在座標131,105處,有人發現了一艘「鬼船」,引起了星站中許多臆測。星際指揮部爲了平息諸多臆測,於是決定將該「鬼船」拖回。經過仔細檢查和分析後,發現了許多驚人的事實和有價值的資料。當然,這對各位在漫無邊際的太空中搜尋時,不啻爲一項極珍貴的參考。以下便是報告的主要內容:

xxx xxx xxx

地點:是際指揮部

日期: 4619年11月19日

機密等級:極機密(限各星際航艦艦長閱讀) 由於日來,關於「鬼船」的謠言四處流傳。 指揮部特於上週,派員前往131,105 座標, 一探慮實。結果確實發現一艘廢棄的太空船, 經派員拖回星站的船場作初步檢查後,發現許多驚人的事實。一般說來,有下列幾點:

- (1)該船經查證為「無畏號」。但不屬於本星 站目前使用咸早期生產的任一型式。它是 目前仍在「星際研究發展中心」作最後測 試的新型太空航艦。據該中心表示,他們 目前的進度,離正式發射日期,至少約五 個月!換句話說,我們在「今天」,見到 了四、五個月以後的「未來」!
- (2)該船已遭到嚴重損壞,船上沒有任何生物 殘存,但艦上供短程航行用的「太空檢車 」不見了。新太空船經「豣發中心」證實 確有這項配備。
- (3)在船上取得的航行資料中,只有若干星圖 ,及一份較有用的「時空轉換流」位置座 標。但船長的飛航日誌仍十分完整,我們 從中獲得不少資料。
- (4)船長飛航日誌開始記錄的時間是 4620 年 5月14日,也就是在離今天五個半月之後 !足見我們原先的猜測是對的,它是在「 未來」出發,向前航行;但不知怎地,卻 回到了「過去」!
- (5)飛航日誌記錄了許多關於鄰近星系、行星 和生物的資料。但更重要的,它提供了「 星際火焰」(Stellar Flare)的成因 ,及其可能對全銀河系所構成的危害。
- (6)本報告內容應絕對保密,因這可能牽涉到 時空變化之謎。「無畏號」的船長,名叫 馬克·查弗林;而目前正結束飛行訓練, 準備擔任新航艦試飛船長的人,也叫馬克 ,查弗林,這是早在發現「鬼船」之前便 決定的。不論這是某種巧合,抑或是其中

發生任何變異,我們決定盡一切力量防止 此事發生,所以馬克·查弗林將「暫時停 職」。但也有些研究此事件的科學家不同 意這種作法,認爲這樣會破壞宇宙的自然 和諧。

如果今天另派一組人員循已獲得的航行日誌前進,是否會有相同的遭遇?如果有別的太空船找到了失落的配件,或甚至在最近找到了「太空檢車」,而船上的乘員仍活著,那麽現在活著的馬克,是否會消失?或者他可以和「未來」的他見面?或者這一切都將消失?那麽這份報告是否也不再留存?……

我們所探索的時空範圍,實在是太大了,大 得超乎我們的想像。如果「對稱律」在任一時 空恒久存在,那麼是否存在我們的一組「鏡像」,也在作和我們同構異相的工作?我們是否 會和他們碰面?這一切,只有靠在無垠的宇宙 中不斷地搜尋和發掘了。

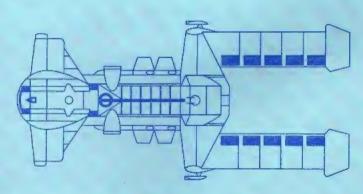
各位 回去後,必須著手進行三件工作:

①關語:向大家宣稱那艘「鬼船」只是 Velox 人的新型偵察艇,沒啥 值得驚體的。

③搜索:找出宇宙間「星際火焰」之謎, 並加以摧毁。

至於是否有更進一步的行動,則有賴大伙兒 繼續努力,不斷的追尋。願眞理之石永遠照耀 我們。

指 挪 部 Terrence Willwater



無畏號

附錄一: 無畏號船長飛航日誌

#001

4620 / 05 / 14 16:22

為什麼星際指揮部不派些有經驗的系統人員 給我?他們和我一樣,都是些「榮鳥」。雖然 我們在訓練時,都有傑出的表現,但一結訓便 派來擔任這項重要的試業工作,的確是項冒險 。不過,他們或許是要看看一個新手,在面對 這種新太空船時,所能接受的程度吧! 老手上 船,可能會有不同的結果,而未必適用於新人。既然大家「桑」在一起,只好先進行採礦的 工作,先充實航行經驗和資金吧!我們將前往 本星系的第一個行星,據說那兒有充足的礦產 資源。

002

4620 / 05/26 21:01

一小時內,我們將回到星站,首航相當成功。我們自第一行星和位於123,107 座標的O級星系的最外行星上,採集了幾乎裝滿四個貨櫃的礦產。我們也在這相鄰星系的第五行星上採到礦。另外,也依星站簡報室中的提示(Notice),找到了古代遺跡和一些燃料(Endurium)。我們的飛航官 Vok Phenocti和機工長 Pushti Vetufixi組成了一支效率奇佳的探礦廠,它們用特殊的語言交談。說實

語,我一句也聽不懂,由他們去吧!幸好在我和各乘員關,彼此沒有仇恨心,大伙兒能融洽相處。我們顧上另有兩名 Elowan 人,他們分別是通訊官 Falerion 及醫官 Be thamial,Falerion 擅長仲裁糾紛,Bethamial常以歌擊、故事和笑話消除我們旅途上的疲勞。由他如歌的憂妙聲音傳出,即或是最普遍的笑話,聽起來也是十分勵聽的。

003

4620 / 05 / 27 9:01

我們把礦石賣了個好價錢,所賺的錢足夠將 我們的引擎提升兩個等級和更多的Endurium 燃料。由於它價值非凡,以後我們在採礦時, 要將它列爲第一優先。



#004

4620/05/27 22:48

哇!太棒了。新的引擎把燃料消耗率降低了 許多。我們駛進位於128,105 的轉換流(Flux),它將我們帶到146,112。 飛航官 費了幾小時才定出我們的位置,這使我明瞭飛 航官訓練的重要;回到星站後,第一要務就是 要將專業人員送去受訓。我們遭遇到一群叫做 "Mechans"的Android人,當我告訴它們,我們不是「諾亞9號」(Noah 9)時,它們竟向我開火。由於目前我們沒有武器和防護設施,我們只好撤退。手册上不是有關於「諾亞」的記載嗎?我明天再查看!

#005

4620/05/28 8:56

我們在座標 145,107 附近的 F級星系中的 第五行星上找到了一些遺跡和 Endurium,遺 跡的座標是行星上 36 N × 90 E 的 位置。選上 更多的 Mechans 人, 這兒或許是 他們的領土 ,除非我們知道如何應付,否則我們無畏號只 好儘量避免和他們接觸。

#006

4620/05/28 23:51

往上飛,遭遇了幾個Velox 人。Phenocti告訴我,目前我們正在Velox 人領地上,我們最好照它們的請求,繼納一些保護費(tribute)。因為索求不多,我就答應了。通訊時Velox 人似乎對「詔媚」(obsequious)的語氣反應良好,所以,雖然我很不喜歡,但遇是選擇這種方式和他們通話,當我間它們一級資料(general information)時,他們告訴我有關古老帝國(Old Empire)的呼

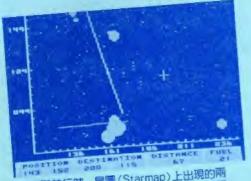
DATE IS DATE IS DATE IN THE STARSHED BY A PENCEFUL

● Mechans 9一諾亞九號殖民地的守護神

救訊號。另外在詢及其它種族(Other races)的資料時,他告訴我在Axe 銀河中的一個座標上有些史前器物(artifact)。和其他種族保持良好關係,這可能事關生死;用友善的方式更可得到許多有價值的情報,光用雷射砲是不行的!

#007 4620/06/04 13:00

我們在 Mechans 和 Velox 人的領地中, 發 現了一個由神秘蜜絲(drone)守衞的行星。 在此雙星系另一側的最內行星也是如此。因為 目前我們沒有武器,我們只好避開。在123, 127處遭遇一轉換流(Flux),將我們帶到 座標 128,143 處。由於此處已很接近一遺跡 (Velox 人告知的),我們便前往座標 118, 146 的星系,在第四行星的 168 × 20 W 位 質,結果在一個廢墟上,發現了一個美麗的 Dodecahedron 物品。我也記錄了廢墟上,



● 星際航行時・星圖 (Starmap) 上出現的兩通神秘宇宙光線。它是一種訊息?一聲召喚?超時空轉換流?抑或是充滿危險的宇宙火焰?

#008

4620/06/22 15:18

我們在返回星站途中,遭遇了不少的外星人 。原本我也對這情形百思不得其解,但在我將 有關「僞裝機」(Cloaking device)被竊 賊意圖帶往68,66座標的事項。我們 參考各 項資料,經比對後,決定向星際指揮部推薦此 行星適合移民。

Dodecahedron 送出分析(analyze)後 ,眞相便大白了。雖然我很想保有這個有趣的 東西,但我更需要資金改善裝備和訓練人員。 由於正確地推薦殖民地,我們得到一筆獎金, 我將它們用來更新及添購裝備。現在我們有最 高效率的引擎,和最基本的武器和訪樂設備了 ,我們將在所有乘員(當然包括船長)作短期 休假後,再度出發。

#009 4620/06/29 23:42

飛航官輕易地找出在座標 126,87 位置有個轉換流,它將我們帶到173,88的位置——這裏很接近 Velox 人告訴我們有關古帝國呼救信號的位置。我們將信號源鎖定,原來它落在175,94 星系第一行星的軌道附近。此刻我們也明白先前遭遇 Android 人 詢問我們及開火的原因,原來它們是諾亞派出去,建立殖民

地的先遭部隊,它們建好了名叫「天堂」的殖民地,而且在該處等諾亞 9 等了一千多年了!由於諾亞發生機件故障,所以只好在此行星迫降,故障的原因,可能是人為的破壞。科技官Mc Guin 認為此地適合殖民,我們就將此星鎖定(LOG PLANET),送回星站。

#010 4620/07/05 20:34

我們在進行探險時,遭到突如其來的「星際 火焰」襲擊,幸好科技官及時認出,否則便無 法繳續生存了。我們在途中也遭遇了幾個轉換 流,並加以記錄。在座標164,85之處,我們 發現了一個頗不尋常的四星群,在四行星中有 個行星適合殖民,我們已向星站推薦,現正飛 回星站途中。 # 011 4620/07/25 10:12

現在我的乘員都受了最佳的專業訓練,無畏 號也配備了最佳的引擎及戰鬥和防禦能力。我 們要去找 Mechans 看看能否和他們溝通。

● 航行至座標(164,86)位置附近時·天空出現異象。原本黝黑的星際·呈現一片反字 田的淺藍·這是什麼現象?





●原來是神祕的四星群 (Four Star Cluster) ·這是宇宙中難得出現的異象。在此會接 觸到不明飛行物體·準備!

012

4620/07/28 23:24

我們終於使機器人朋友Mechans,相信我們就是長久失散的講亞 9。當我們迫近 145,107星系時,我們又再度遭逢Mechans。這一次,我們有武器及關於諾亞 9 的充分資料,我們使它們相信我們就是諾亞 9 : 我們不崇拜 Layton,自藍色碼 (Code blue)至紅色碼 (Code red)可安全通過,但它們不能很快地回答我們的問題。

諾亞計劃本身就是一項絕望中的嘗試,它是一群自稱「學院」(Institute)的科學家 爲拯救全人類而作的努力。他們深信,在宇宙中央有「死區」(Dead Zone),正逐年吞噬宇宙,它以渦漲的方式,將宇宙各星系向中央吸引,而逐一毀滅。所以「學院」派出許多機器人向宇宙外緣方向,尋找適合殖民的星球;找到後,先加以建設,再於外圍嚴加保護,以等待地球移民。在這星系的第四行星,就是 它們所謂的「天堂」殖民星,它們正等待諾亞 9的來臨。由於它們對那些已死了一千二百年 的人極為重要,我們便只好宣稱我們就是接管 它們的人,並向星站推薦殖民。

接下來我們想探索有軌道蜜蜂守德的行星,但 Mechans 對它們一無所知,我們仍無 法通過,令人沮喪。

Mechans 也告訴我們,古太陽系(So I System)是位在Pythagoras(舉達哥拉斯)星座中,旁邊是個叫Mardan的星系。我們對能否再度發現地球(Earth)感到好奇,或許我們仍有機會證明地球仍存在。返回星站!

#013

4620 / 08 / 04 11:49

無畏號換上丁最好、最快的引擎。飛航官說 這可大大地降低燃料耗損,並可航行至更遠的 地方。我們明早出發。

014 4620/08/10 22:12

我們再度回到軌道有蜜蜂守衛的行星,原來它們是Velox人的傑作,這是Velox人的領地。在作丁許多接觸,付了許多保護費,和用盡一切令人作嘔的諂媚語氣,我們終於和對方建立友善的關係。Velox 人終於降下防護軍,並提供我們許多有用的消息。為丁通過守衛群,你必須回答許多問題,而問題的答案,是Velox 的「聖數」——6的倍數。

在古帝國時代, Velox的女皇用「卵形聚焦

015 4620/08/13 20:34

我們到達Sphexi(132,165)星系,且收 集到許多Endurium、一支漂亮的短棒及一個 水晶球。我不曉得這樣做是否像是在朋友家裏 偷東西,似乎違背了一切的戒律和道德規範。 但我的乘員提醒我,我們的任務是拯救所有的 種族,使它們免於覆亡,而這些東西是完成任 務所必須的。我聽從他們的建議,趕忙逃出 Velox的領域。現在我不曉得,是否Velox 人也會告訴別人,有個「海盜」馬克·查弗林 ,檢走丁它們的「小蛋」。我不知道我是不是 石」(ellipsoid focusing stone)和 其它的蜂群聯絡,但這項實物被一名星際海盜 叫哈里森(Harrison)的餘走了,結果Velox 人只好採用效率較低的「蜂類」通訊了。它們 眞可憐,如果要是能找到那塊實石,我一定還 給它們。一旦它們變得友善,便會很慇懃且提供 許多資料,甚至邀我們到它們的聖星 Sphexi 去拜訪,那兒就是著名的「最壯麗的六邊形」 之鄉。不管它是什麼,我下次一定要去拜訪。

喜歡被人看成一個海盜。

我們繼續前往 Velox 人的星球,由於科技官認為此二行星均適合移民條件,所以將它們的座標傳回星站。我們在143,115 星系的第一行星的 28 N×4 E 的古帝國遺跡上,找到一顆小「黑蛋」和一個訊息。此訊息告訴我們,地球的進攻指揮部位於 Mardan Two 行星 56 N×16 W的位置。 只要我們找到 Mardan Two,這個座標便很有用。

回到「天堂」, 載滿觸石。返回星站。



#016 4620/08/19 11:54

賣掉礦石和多餘的 Endurium,但我保存那 類「黑蛋」和水晶球,不曉得它們有什麼價值 。在簡報室中,看到一則有關十字星座(Cross)的訊息,下次去那兒看看。

● 幾次呼叫接觸的結果,對方露面了。 多ensors寫它們太空船的掃描圖,左圖寫 外星人的眞實外貌(真難看),小心地和它 外星人的眞實外貌(真難看)。

● 在座標(145,107)處·又遇上了Mechan 9 ·它們是諾亞 9 號前進基地的製造及守護 者。附近有新殖民地嗎?

4620/08/29 23:43 # 017

當我們在118,107附近,準備進入轉換流時 · 通訊官 Falerion 告訴我們, 在轉換流的另 一端是Gazurtoids人的領地,他們充滿仇恨 憂敵意。Falerion並告訴我們,只有解除武 姜,才能安全且和平地通過。而在通過時,不 能升起防護罩;在通信時,也不能引起它們的 **諭意。這好像是要我空手進入獅群,但如果別** 無良策或無法强力征服,我只好採納她的建議 10

無畏號進入 Gazurto ids人的領地,立刻被 許多懷有敵意的太空船 包閣。要撤退是不可能 的,我們只好解除武裝,收起防護罩,並用最 經媚的姿態和他們溝通,居然有效!在替我們 信一會兒教,並預測我們前途無「亮」之後, 维們離我們而去。

在該區有許多轉換流,它似乎是許多轉換流 的聯接點。我們選擇了101,77 的那一道,它 醫我們帶到 Spemin 的領地 (61,131)。 Spemin 人比Gazurtoids人更加令人愉厭, 此時我們已受夠了一直用諮媚的態度,立刻下 令迎戰·在擊落兩艘太空船(顯他們能得永生)之後,我們才向他們呼叫(hail)。他們 **銳乖乖地回答我們的問題丁。他們說,在我們** 現在位置的上方,即離他們星球外方不遠處, 有個星雲(nebula), 裏面好像有個「古城 1。 檢視被擊燬的兩艘太空船的殘骸,以搜尋 有用的物品後,我們離開 Spemin 人。





回答 Mechan 9 的問題要快·否則它們會 識破你的身份·立即中止通訊。

4620 /09/02 18:53 #018

我們依 Snemin人的指引,找到了有許多轉 换流交錯的星雲。在56,144 的星系中,我們 發現三個冰封行星,在其中一個行星上,我們 找到了一座古城,這真是建築師的樂園,遺跡 中還有豐富的資料可以告訴星站的科學家。但 我們最感激的, 莫過於是裏面儲存了大量的 Endurium , 我們立刻將貨櫃全數裝滿。星 球上,還有水晶珍珠(crystal pearl), 我也再度發揮「海盜」精神,一起帶走了。奇 怪,我愈來愈像「專業海盜」了。



星際間充滿各種奇妙的事物和奇異的人種。我們在座標(132,118)處遇上了外星人 ·它們既傲慢又唠叨。但寫了多得到些消息,只好很諂媚地奉承它。

#019

4620 /09 /06 2:46

我們幾乎是「爬」回星站的。我們在途中, 遇上星際間最兇狠、最要命的外星人。我們利 用許多轉換流向外前進,卻不幸遇上了Uhlek 人的太空船。我們早就聽過他們的惡名,但心 理上却絲毫沒有準備。它們完全不理會我們的 呼叫,並在我們升起防護單前,向我們開火。 ●在(143,115)星系的第一行星·座標(27N ×4E)附近·發現了一座古遺跡、一段訊息 和一顆神秘的黑蛋(Black Egg)留著它將 有大用處。



第一發打中我們的戰鬥系統,第二發打傷了我的乘員,我想儘早脫離戰鬥。但當我進入航行(Maneuver)模式時,我上次找到的水晶珍珠突然冒出耀眼的閃光,它將我們整個包住,而脫離Uhlek人的領地。醫官受了重傷。Uhlek人,眞他×的#②#?!

020

4620 /09 /07 11:16

醫官沒事了,但她還要休養幾天。難得有機會和家人在一起,他們似乎對我的工作不感興趣。老爸就說:「你幹嘛去飛太空船?誰要你的飛行哲學?」媽也只對定義「心靈準則」(Criteria for sentiency)有興趣。下次我一定要把Uhlek人轟出宇宙。等醫官痊癒後就出發。

021

4620 / 09 / 14 21:49

醫官出院了。無畏號也裝上了最好的武器和 防護單,明早便出發。我們將向右下航行,前 往 Elowan 人及 Thrynn 人的領地。 # 022

4620 / 10 / 04 19:31

途中遇上一名 Elowan 人,但他忙著準備「豐年節」(Harvest Festival),而無暇和我們談話。我問乘員中是 Elowan 人的通訊官和醫官,她們也只是笑而不語。裏面有什麼玄機?為了探訪Thrynn 人,我們必須先回星站,讓 Elowan 人 Bethamial 和 Falerion 作短期休假。因船上若有 Elowan 人,我們便不可能和Thrynn 人通信。我們必須另找 Thrynn 人擔任通訊官。

023

4620 / 10 / 06 23:18

我們在144,44星系中,找到一個適宜殖民 的行星,也向星站推薦了。選遇到許多 Thrynn 人的太空船,幸好它們對我們友善的招呼,因 面有好的反應,並提供許多有價值的資料。

Thrynn 人出高價要收購我們的水晶珍珠, 但我們考慮的結果,仍決定保留。我們問 Thrynn 人有關其它種族的消息,它們便告訴 裁,短棒(Staff)星座中有個行星上似乎有 「海盜 Harrison」的基地遺址。Thrynn人似 手類擅於經商,他們告訴我,在銀行中有那些 貨品, 如果我能找到, 他們願意高價收購。

他們還說,在98,79處,有個轉換流,可將 我們帶出十字(Cross)星座,進入另一個星 系。在那兒,我可以找到一顆閃亮的球型裝置 。他們也提到,在太陽系的火星上(Mars) 另有一環狀裝置。這些好像在「參考手册」上 有提到。現在我們要飛往短棒星座去一探究竟 。朝星腦右上方前進,有三顆星排成短棒狀的 ,便是短棒星座。

024

4620 / 10 / 12 14:37

我們探索了短棒星座的三個星系,在180,120星系的最內行星,發現了成噸的Endurium,並有些訊息告訴我們有關Elowan人故鄉的座標。另外「學院」相信星際火焰之源,係在星圖右上方某處。在180,124星系上,我們找到了海盜哈里森使用的兩個基地遺址。在第一個基地59 N×22 E,找到了一根奇異的棒狀物,而在另一個基地54 N×13 E 則有線索指向哈里森的去處。

在太空中,我們遇上一艘樣子奇特的太空船 ,似乎有些眼熟,但在能和它通話之前,它已 灣失在太空中了。當我們要探索另一星系時,差 點被它的高溫給燒死,這就是在星站簡報中提 到,有許多太空船滑失之處。短棒星座附近有 兩個轉換流,其中一個,就是操作手册中提到 的176,123,它將我們帶到離太陽系8個區段 (Sector)的地方。

● 在座標 (180,124) 星系的最內行星,我們 找到了遺跡、礦産和實賃的燃料Endurium (圖中菱形方塊図)。



025

4620 / 10 / 17 23:55

運氣不錯,我們找到了畢達哥拉斯星座,也 找到了太陽系,更證實了「地球」不只是一個 傳說,它確是 215,86 星系的第三行星,也是 個極佳的殖民地。在 12 N × 104 W 的遺址上 我們找到了一個錐形的物品及 Mardan Two的 座標資料,它就在附近的星系中。另外,太陽 系的第四行星便是火星,Thrynn 人要我們在 此找一個環狀裝置。由於火星表面全是水,幾 乎無法找到環狀裝置所在的小島。幸好我們的 運氣佳,在90 N × 0 (W/E)之處找到了。 此星系的第二行星亦適合殖民。

026

4620 / 10 / 19 22:45

我們前往 Mardan Two —— 217,88 星系的 第二行星。那兒有一些有趣但没啥賺頭的經驗。 第四行星 Mardan Four 上,有大量的 Plutonium,另外,推薦這個行星給星站,一定也可 替我們賺一筆。

027

4620 / 10 / 24 15:30

在234,20星系,第二行星35 S×99 E處, 找到另一顆「黑蛋」。這個星座便是「戰斧」 (The Axe) 星座,並利用位於179,52 的 轉換流,將我們帶到Thrynn 人的領域。在那 兒我們大賺一筆,因爲帶來的Plutonium 在 此可賣到星站的兩倍價錢。在Elowan 人的故 鄉(129,33 星系之第二行星),座標60S× 45 E 處,有個「學院」留下的太空站遺跡。 從那兒,我們知道Red Cylinder(紅柱體) 和Tesseract的線索及位置,但我們迫切需要 休息,先回星站吧!

028

4620 / 11 / 10 19:45

Bethamial 和 Falerion 重新關聯,準備探索 Elowan 人領地。「豐年節」該結束了吧。



●礦産的分佈是可遇不可求的。它採隨機分佈,即使你再度重回原地,它也不一定會出現。我們航行至某地,居然發現有如此豐盛的礦藏;可是我們迷失在風暴中,機工長Beetles受傷了。

029

4620 / 11 / 12 23:03

我們没法和 Elowan 說話,它們可以感覺到我們是「Thrynn 人的朋友」,於是我們回到Thrynn 領地,但他們却因船上有 Elowan 人而向我們開火,我們立即選擊。再度回到Elowan領地,却受到「朋友」的熱忱款待。它們告訴我們關於古代的資料及火焰星的狀況。臨行前,它們選朗誦一首關於 Akteron 星位置的童詩, Akteron 星系,就是「學院」的故鄉,我迫不急待地想去看看。



● 遭遇不明物體·請科技官用 Sensor 掃瞄對方·知道對方是太空船(Vessel)·船的大小是我們的一半,配有 Class 5 的防護 選·但無法判定是否有武器。

●對方的太空船出現了·問了一個奇怪的問題"76?"·慮/76?它不是6的倍數。回題"76?"·慮/6的倍數·便回答Yes。連答No。如果是6的倍數·便回答Yes。連續幾次便可過關。



030

4620 / 11 / 16 18:41

利用在Mechans找到的資料,我們找出學院 是位於Akteron星系(座標 165,84) 第六行 星的75 S×66 E 處。我想我已知道火焰星的 秘密了,而且我知道我將如何阻止火焰星繼續 憂延。要達成此任務,尚須找到一個叫「水晶 繼」(Crystal cone)的物品。但我知道這 個解答後,反而陷入了道德上的兩難情況:一個種族該利用另一個種族而生存嗎?誰有權決定這個優先順序?我恐怕這個問題要留給其它學者去解決了。「水品錐」是在Uhlek人的領域中,我没有把握是否能得到它。回星站準備吧!

031

4620 / 11 / 18 16:42

我和我的老教授Kerwin Dahglesh 長談。 他深信只要聚集一定量的Endurium燃料一起 引爆,可達和時間一樣快的旅行方式;若數量 更多,那麼也有可能超越時間,使現在回到過 去,讓時空逆轉。但他也對Endurium 異於一 般晶體的結構百思不解。

教授!當然你不懂,如果你了解這件事實的 價相,我想你也會和我一樣地感到苦惱的。 # 032

4620 / 11 / 20 23:19

我們認為,如果能找到「獨裝機」(Cloaking device),那麼對付Uhleks人就輕易多了。我們由各種資料研判,認為它應落在68,66 星系的第一行星上。在這個滿是水的世界上接轉,實在不容易。好不容易找到一則消息,關於蘇有「爲裝機」的遺址座標,明天再去找找。

033

4620 / 11 / 22 21:42

我們在 12 N× 32 E 的位置找到了「偽裝機」。在離開軌道時,遭受 Gazurtoids 人的攻擊,也證明「偽裝機」只有在戰鬥中才有效。我們要利用連續幾 個轉換流,去找 Uhlek 人。轉換流依序為(106,139)→(65,181);(64,186)→(31,184);(35,186)→(23,199),接近目標,提高警覺!



對方測出我們不是同伴·採取敵對的態勢。我們立即進入戰鬥模式 (Combat)·用飛彈及雷射砲攻擊對方·但對方武器較佳 我的乘員有人受傷了·船體各部分也受到損傷……

035

4620 / 11 / 25 14:59

這就是終點了嗎?當我們找到水晶錐,正要離開的時候,遭到Uhlek人的襲擊。這襲擊來得如此突然,以致我們還來不及用贈身機便被擊中了,如果我們快些就好了。無畏號已幾乎全毀,我的所有乘員均已奏生,現在船體漂浮於太空中,而Uhlek人正準備登鑑。我留下一枚「黑蛋」在艦橋作爲引爆的信管,並利用滿櫃的 Endurium 燃料作炸藥。爆炸時間就定在Uhlek人登繼之際。如果我的教授說的没錯,那麼這場爆炸,將可使無畏號回到以前。我希

034

4620 / 11 / 24 18:33

到目前為止選算不錯。我們在20,198星系第一行星,座標29 S×55W處,找到了「水晶錐」。這點,得要謝謝 Elowan 人提供的資料。我們收集了許多 Endurium,並將前往水晶行星(Crystal Planet),我幾乎可以肯定,水晶行星一定就是那個差一點把我們熱死的星球。



經過一番激戰、人員傷亡殆盡、各部份嚴重損害、船體被完全摧毀。英勇的太空探險隊員、雖然從此化作銀河中的星塵、但他們的精神不死、拿出你的備份磁片吧/……什麼?你没有留Copy/真★@#!/

望這能帶給過去的人們一個訊息,告訴你們, 在你們的未來,竟是怎樣的一段複雜而奇異的 探險;萬一數授是錯的,那至少可以使無畏號 不落入Uhlek人手裏,把我們一齊炸入地獄吧!

如果這份飛航日記,係被在我之前的科學家 找到,那麼你可以從這裏得到若干資料:如果 你要阻止星際火焰,你必須用水晶球(Cryst al Orb)去解除水晶行星(192,152)的防 護力;並用水晶錐表示你有控制行星的權力。

最後,你必須用「黑蛋」——種有極大爆炸力的裝置——徹底摧毀水晶行星。我希望能有更充裕的時間詳細寫完這段敘述,但Uhlek人已準備登鑑了。如果你一下子看不懂這份資料,請先保存下來,或許有一天,會有人了解這其中的意義,因而受惠。

如果這份日誌,是在未來才被發現,請你們 集監如何一定要消滅Uhlek 這個星際間的謀殺 者;要不然,總有一天整個宇宙會直接或間接 毀於他們手中。我將率先出擊,待會兒我要登上太空梭車,但我並不是一個人獨自选走,我要帶著那類小黑蛋。如果我能早些知道 Thry nn 人所說的 Uhlek Brain World在那裏就好了,這樣,我就會設法將黑蛋留在那兒。但,現在似乎一切都太遲了。若有不知死活的 Uhlek 人找上我,希望這颗小黑蛋能讓他們享受一下無可比變的「快感」。

日誌完畢!

附錄二:星際時空轉換流位置記錄表

XY	XY	XY	XY	XY	XY
7,94	71,84	59,144	128,24	234,167	128,24
9,16	71,151	40,146	128,105	235,49	232,40
15,135	93,62	53,143	128,143	237,153	237,153
22,22	95,82	55,146	130,108	248,1	178,127
23,199	97,76	56,142	135,84	65,181	194,134
25,48	98,79	101,77	142,51	234,167	190,28
31,184	101,77	31,184	146,112	104,82	176,123
35,186	101,83	106,139	148,166	128,143	235,49
51,132	104,82	98,79	150,96	173,88	180,52
53,143	71,84	7,94	170,93	179,52	109,204
54,143	135,84	54,143	173,61	146,112	229,148
54,146	54,146	97,76	173,88	123,127	180,86
55,99	25,48	150,96	176,123	173,61	55,99
55,145	35,186	93,62	178,127	9,16	
55,146	22,22	69,66	179,52	101,83	
56,142	64,186	61,131	180,52	128,105	
58,140	23,199	142,51	180,86	170,93	
59,144	55,145	118,107	189,190	95,82	
60,146	58,140	106,139	190,28	148,166	
61,131	71,151	109,204	194,134	130,108	45
64,186	15,13	118,107	217,80	126,87	
65,181	248,1	123,127	229,148	217,80	
69,66	51,132	126,87	232,40	189,190	

附錄三:索引

本索引係針對飛航日誌,重新整理。如果要快速查閱,可先查出該項目 (Subject),再依日期回查即可。

- Akteron 4620/11/12 4620/11/16
- Axe, Constellation of the 4620/10/24
- Black egg
 4620/8/13
 4620/10/24
 4620/11/18
 4636/11/25
- City of the Ancients 4620/8/29 4620/9/2
- Cloaking Device 4620/6/4 4620/11/20 4620/11/22
- Colony Worlds
 4620/6/29
 4620/7/5
 4620/8/13
 4620/10/6
 4620/10/19
- Control Nexus, Crystal Planet 4620/11/25
- Cross, Constellation of the 4620/8/13 4620/8/29
- Crystal Come 4620/11/16 4620/11/25
- Crystal Orb 4620/8/13 4620/11/25
- •Crystal Pearl 4620/9/2 4620/9/6
- Crystal Planet 4620/11/24 4620/11/25
- Crbe Device/Hypercube 4620/11/17
- Dodecahedron 4620/5/26 4620/6/4
- Drone-Guarded Planets 4620/6/4 4620/8/10
- Earth 4620/7/28 4620/10/17
- Ellipsoid Focusing Stone 4620/8/10
- · Elowanian Homeworld

- 4620/10/12 4620/10/24
- Endurium
 4620/5/26
 4620/6/29
 4620/9/2
 4620/10/12
 4620/11/24
- Guzurtoids 4620/8/29
- Harrison 4620/8/10 4620/10/12
- Harrison's Base 4620/10/6 4620/10/12
- Heaven 4620/6/4 4620/6/29 4620/7/28 4620/8/10 4620/8/13
- Hull Overheating 4620/10/12

Institute 4620/7/28 4620/10/12 4620/11/12 4620/11/16

- Life Forms 4620/6/4 4620/6/29
- Mardan 4620/7/28
- Mardan Four 4620/10/19
- Mardan Two 4620/8/13 4620/10/17 4620/10/19
- •Mars 4620/10/6 4620/10/17
- •Mechans
 4620/5/27
 .4620/5/28
 4620/6/29
 4620/7/28
- •Mining 4620/5/26 4620/8/13 4620/10/19
- •Most Magnificent Hexagon 4620/8/10

- Noah 4620/5/27 4620/6/29 4620/7/28
- •Old Empire Distress Signal 4620/5/28 4620/6/29
- Pythagoras, Constellation of 4620/7/28 4620/10/17
- Red Cylinder 4620/10/24
- •Ring Device 4620/10/6 4620/10/17
- •Rod Device 4620/10/12
- Shimmering Ball Device 4620/10/6 4620/11/20
- •So1 System
 4620/7/28
 4620/10/6
 4620/10/12
 4620/10/17
- •Sphex1 4620/8/10 4620/8/13
- •Staff, Constellation of the 4620/10/6 4620/10/12
- •Star Flares 4620/10/12 4620/11/12 4620/11/16
- •Tesseract 4620/10/24
- Thrynn 4620/10/4 4620/10/6 4620/10/24 4620/11/12
- Time Travel 4620/11/18 4620/11/25
- Uhlek 4620/9/6 4620/11/16 4620/11/22 4620/11/25
- •Velox 4620/5/28 4620/8/10 4620/8/13

我評創世紀IV



創世紀 IV (Ultima IV),一個流傳已久 勢名詞。記得那是七十四年十月、十一月之間的事 ,那時大家眼巴巴地盼它已盼了一年半了。果然, 電一推出,便在美國軟體銷售排行榜上高居不下, 直到近幾個月,才慢慢的降了下來。

創世紀 IV 在美國軟體銷售上可說是一個奇蹟 電聲音卡所製造出來的晉效,令人極度著迷;創新 對交談方式,到目前為止可說是空前絕後的,選沒 有其他的電腦遊戲能做到這樣一問一答活絡的人物 交談方式;藥草配製藥劑以供施法的方式,使得整 看達戲的生活性與眞實性大大提高;找尋同伴的方 生也是獨樹一格的,你必須有足夠的美德和經驗, 也是獨樹一格的,你必須有足夠的美德和經驗, 也是獨樹一格的,你必須有足夠的美德和經驗, 是有實力人你的除伍和你一起冒險;組合語言的 優秀程式設計使得圖形和處理速度能並行無礙;同 尋念下城也採用了至今還很流行的3一D立體前視 電;房間的機關設計亦是別出心裁,這些特點就是 它些奧購這麼多人,歷久不衰的原因。

但是,創世紀 IV 就算是相當完美的電腦遊戲 了嗎?不,我不這麼認為。姑且不管將來的創世紀 IV 會是什麼樣子,但是創世紀 IV 仍有需要改進的 地方。 例如像地下城裏的房間,當我剛殺完一大票怪物衝過去接著要回來時,又得重新廝殺一番,地下城的狀況應當能記錄才是好的;否則,反覆的來幾次你就受不住了。這點,SSI 公司做得還不錯,像巫師神冠(Wizard's Crown),或是春之石(Shard of Spring),都會將地下城的狀況記錄下來,必要時再將地下城重設,重新嘗試即可。

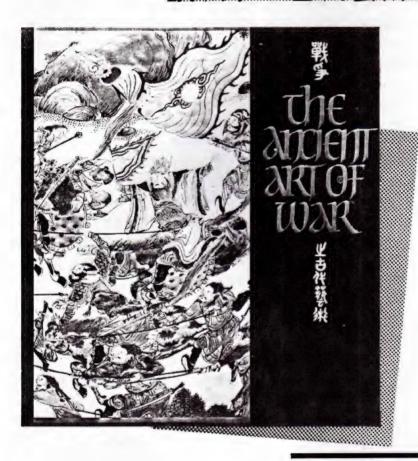
其實,創世紀 IV 的優點也可以說就是它的缺點——太累了。試想,一個如此龐大的陸地,終日奔波其中,要採藥、配藥劑才能施法術;要不斷地和一大堆人談話,這對英文不怎麼好的人來說就慘了! 最主要的一點,它沒有多少魔法物品可供發現,一個人可能玩創世紀 IV 數小時却毫無進展,但玩巫術(Wizardry)或冰城傳奇(Bard's Tale)的人隨時都會有新的發現,無數的魔法物品和怪物在等著進入遊戲的人,所以說創世紀 IV 實在太累了。

說了這麼多!想表達的意見只有一點,創世紀
Ⅳ 並不是神話遊戲(Fantasie Role-Playing Game)的極致,創世紀 V 也不會是,因為沒有一個電腦遊戲能兼有創世紀系列和巫術及冰城傳奇之類的優點,迷宮方式的設計仍然是十分受歡迎的。當然,我並不否定創世紀 Ⅳ 的優點,但希望大家不要過份迷信創世紀,不妨試試另一種迷宮類型的神話遊戲,那自有另一番樂趣的。



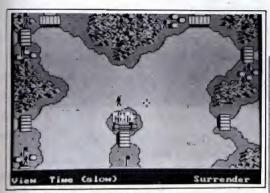
張子兵法?

談戰爭上古代藝術的競技

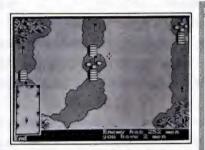


III

話說 P C 的 game 原本就不多,若想從中找些角色扮演的遊戲,像幽靈戰士、創世紀……一類的遊戲就更加困難啦!退而求其次吧!好不容易找到一個「戰棋」的 game ——「戰爭上古代藝術」,欣喜若狂之餘,趕緊買來過過穩。匆匆看完說明書,便急急忙忙地插入磁片,開戰囉!



讓電腦控制的敢死隊去歷經干山萬水吧!



● 只憑兩個人就可以擊敗兩百名人了!



看起來選譽有意思的。遊戲過程大致如下:當我 們選定一場設定好的戰役後,除了地形、敵我雙方 的人數和小隊數不能變動之外,其他什麼山勢是否 驗峻;水流是否湍急;村落、城堡供不供應食物; 減堡供應新生力軍的頻繁程度……都可以隨意調整 。而且還可以從八個各具特色的將領中擇一做爲對 手。

開戰後,你可以在螢幕上看到敵我雙方的每個小 嚴都以一個人型代表。調動自己的隊伍之後,就可 見到一個個的人型東奔西走起來,雙方的小隊一遭 遇,當然是要大打出手啦,一直到某一方的旗機全 籌易色,或是人員死光爲止。 但真正打起來嘛!全不是那回事,連困難度最低的戰役——「諸神的競技」都是屢戰屢敗:總共只有一面黑旗、一面白旗,雙方各有一支由一個野蠻人和一個武士所組成的敢死隊。偏偏自己的武士和野蠻人每次都不爭氣,要打仗硬拼也拼不過人家;不打仗好啦,跑去拔敵人的旗子也跑不過電腦,只有一次又一次地跟在對手的屁股後頭,眼睜睜地看著自己的白旗被換成黑旗,接著就打出"pressany key to continue"的字幕和一片荒凉景象。哎,又輸啦!

火大!換一場戰役好了。玩玩「三座島嶼的故事」吧!這回啊,不按原作者設定的規則,把他亂改一通:城堡原來不供應食物,把他改成供應食物;城堡提供人手不頻繁也變成非常頻繁;水流從又深又危險改成既淺且平靜……看看他再變什麼花樣吧!

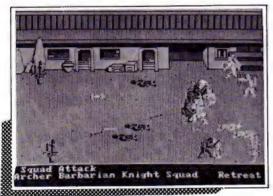
這下可慘了,敵方派出一群弓箭手,迅速佔領了城堡,然後就躲在裏頭不出來了。派人去攻擊他們,每回仰攻都在城下被射得全軍覆沒;不攻擊這些城堡裏的人,他們又縮在裏頭孵蛋似的一歐又一歐地增加人手(誰教我把規則改成城堡經常提供生力軍呢?眞是自作自受!)。到最後「寧爲玉碎,不爲瓦全」地戰至最後一兵一卒,然後「壯烈犧牲」了,悲慘哪!

再打什麼「吳楚之戰」、「荒山之役」……就更 甭提,真是一敗塗地,不爽之至。氣極之下,決定 「大力報復」,依照說明書,「回敬」電腦一記。 這回,可是由本人來創造戰役啦!滿懷「被人欺負 著玩」的委屈,打算設計個「以寡擊衆」的戰役, 好好發洩那股窩囊氣。

因為在這個遊戲中,只能同時出現廿個小隊,先 分給敵人十六隊吧!自己只有四支敢死隊,一比四 ,夠有面子了!當然,最簡單的「報復」便是設置



● 這就是「十年生聚,十年教訓」後的楚國軍隊。



● 城堡內的肉搏戰,多麼熱鬧!

四座城堡,分別駐入一整支小隊(最多十四個人) 已方的弓箭手,而且狀態(Condition)都處在 100%。至於對手呢?不是根本無法仰攻的野蠻人 和武士,就是一些 condition 幾乎「歸零」的弓箭 手,讓他們統統被分隔在幾座島上。每當他們企圖 過橋,到其他島嶼奪下白旗,都得先經過本人的城 堡。

看他們一次又一次,分明連選手的餘地都沒有, 還不斷地衡上戰場,從容就義,才曉得美軍當年在 韓戰遇到中共「人海戰術」時的心情——殺得手都 會軟咧!不過,總算是得到了頭一場勝利。

一比四不成問題,就再撥一隊給對手吧!三比十

七試試看,然後是二比十八,一比十九。連續玩了 幾場自己設計的不同戰役後,也歸納出一些心得來 :由於一小隊只能有十四人,螢幕上最多有廿小隊 。所以,有時即使躲在城堡中,也無法將一個十四 人的小隊「分派」(Detach)成兩支七人的敢死 隊,再讓城堡繼續製造一批新血;必須等螢幕上隊 伍的總數減少(例如「幹掉」敵人一整隊啦),才 能使城堡供應人手的功能再發揮。

靠著這一招,我就斗膽設計了一個戰役——RAM-BO。開戰時,敵我雙方的人數比例是1:266, 我方只有一名弓箭手死守一座城堡,然後利用城堡 供應新人,擴充武力。等到戰力夠堅强了,就衝出 城堡,消滅敵人一小隊(如果等在城上,僅管可收 「地利」,但是對手隨時可以逃逸,沒法子追殺, 通常打一次只能射死兩、三個敵人,不能全數殲滅)。

再回到城中,Detach ,開始「孵蛋」,只要把時間調到極快(faster),「無性生殖」一會兒,我方就擁有兩支十四人的隊伍啦!我方人數遞增,敵手只能減少,不贏才有鬼。藍波的事蹟又在螢幕上出現了———個人戰勝了兩百六十六個人,「神」吧!

一直被電腦打著玩會不爽,一直欺負電腦也會「 膩」。繞了一圈,還是回頭硬碰那些原作者設計的 戰役,比較刺激。現在可懶得理會那些困難度太低 的戰役啦!開始就挑「吳楚之戰」,第一件事是修 改規則:城堡既供食物,又經常提供支援的人手。 只要妥善利用這一項資源,加上一些耐心,總能創 造出超級優勢的兵力,以此克敵,真是無堅不摧。

不過另外還有一個問題,我方有城堡,敵方也有城堡,雖然可以搶在對手之前先 Detach 自己的小隊,把總小隊數搞出廿個,讓敵人只有六、七隊,而我方占了十三、四隊;但是,要搶攻對手所盤據



的城堡,仍然是一項困難之事。沒關係,窮則變, 憂則通,辦法是人想出來的。

話說敵我雙方的小隊接觸後,如果不去動他,這 **三小**緊經過一段時間後,電腦會直接讓他們開戰。 三從接觸到開戰之間,除了這兩小隊之外,其他隊 **西** 新聚常活動, 花樣就出在這兒啦!

當我方要攻擊敵方的城堡時,先調動三、四支敢 死緣,由其中一隊佯裝攻擊。就在這一隊吸引住敵 方守城部隊時,把旁邊的另幾支部隊迅速移到城堡 高,犧牲了一支佯攻的部隊,其他小隊就不必仰攻 堂上,而可以和對方一同在城內決一死戰啦!甚至 可以令佯攻的小隊射一排箭立刻撤退,損失就更小 70

反正,成者爲王,敗者爲寇!只要能擊敗孫子, 書管手段有點……也在所不惜啦!這場「吳楚之戰 』開戰時,我方67人,敵方91人。到了結果公布 题,出現了一個有趣的數字:我方損失 100 人、殺 ■ 115 , 奪到四面旗幟、失旗兩面, 又勝利了不說 ,連個活口都沒給對手留下。可惜當年楚國沒聘請 臺子——就是屈屈在下敝人我,才容得夫差囂張一 時。

儘管有了這兩招, 偶而還是會有「技窮」的時刻 。所以,再提供幾件注意事項:對於自己的所有小 酸,隨時注意他們的一切動靜,特別是其中的 condition (狀態),這影響移動速度和戰鬥力甚鉅 ,有時十四個 condition 低的人會被一、兩個 condition 高的對手殺光,那就太不划算了。

再者,任何隊伍的成員共有弓箭手、武士、野蠻 人三種,剛開始玩時誤以為野蠻人無用之至,後來 才發現太低估他們了。原來野蠻人竟是弓箭手的剋 星,只要一貼近作戰,一個野變人拳打脚踢,比四 、五個武士對付弓箭手的殺傷力還大。

由於這個緣故,在敵我雙方接觸作戰之前,適時 地查看對手的陣容,看看敵方敢死隊是由哪些人物 組成,然後再回頭調整自己隊伍的人選,也可以占 不少便宜的呢!例如「大對決」一役,開戰時敵我 人數比是 101: 47, 適度地改變自己的隊伍,可以 得到殺敵 101,自損 36 的戰果,如果不善於此道 , 要贏可就不容易囉!

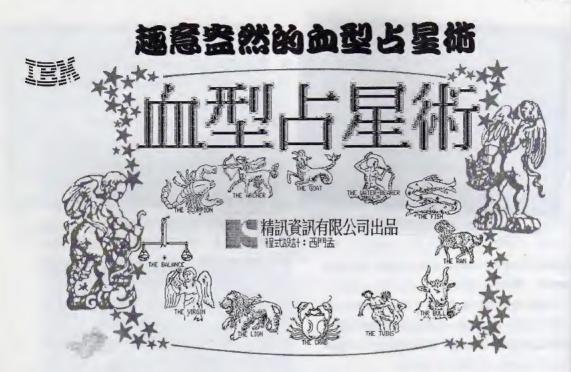
如果已經屢戰屢勝了,自然也可以修改規則到更 困難的程度,例如:敵人都要接近時才可見到,自 己的軍隊處於疲憊的狀態……,將會使遊戲更加「 П 刺激」!



• 另 次勝利。

善用地形,搶占高地,也是戰術之一。 特別是「修特武森林」一役,必需善用 高地,給弓箭手「以空間換取時間」的 機會。

綾訊電腦[76年5月]

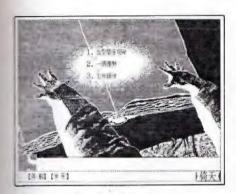


各位擁有單色顯示卡的 IBM PC使用者,或許你們會想玩些像樣的 GAME,但一定失望極了!雖然有人使用轉換程式來使用彩色顯示卡(Color graphic card)的 GAME,但却只有一小塊螢幕能用;又有的轉換程式雖有放大(Zoom in)的功能,却會大大降低解析度,同時也影響了遊戲進行的速度。歸究原因是沒人在單色顯示卡上寫 GAME,我想再如此下去,大家都要囘去玩 APPLE II 的 GAME 了。

爲了要改善此現象,則需要熱忱的程式設計者來 灌溉,筆者於去年八月開始著手規劃這個程式。螢 幕的文字顯示上爲了能讓所有台灣的 IBM PC使 用者方便操作,乃決定採用倚天中文系統來做藍本 ,同時使用大量的動靜態畫面及音樂,以期讓使用 者能很友善地與程式溝通。

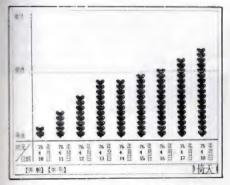
筆者對西洋占星術有多年的研究心得,在這裡可 以很確定地說占星術有它的可信度。遠在二千七百 多年前,埃及就有人會使用星位圖,而事實上占星 術不只存在於埃及,也存在於巴比倫、印度、希臘 、中國及南北美洲,那為何有人會懷疑占星術的價 值?也許你個人也是一位持著懷疑論調的人,也許 你感到疑惑:當螢幕顯示你個人的星座位置時,資 料中所言有關你自己的星座性格,為什麼能夠同樣 地適合於每一位在同一星座範圍內出生的人?難道 同年同月同日出生的人,會有相同的性格嗎?很顯 然,這是不可能的。那麼是否意謂著占星學是一種 騙人的把戲?並非全然!這只可針對於一般流於通 俗的占星術而言,一般的占星術只講到太陽在黃道 的十二個星座中所造成的各種性格,這是最粗淺, 也最不周全的通俗講法。

按照一般通俗的占星術而言,所謂你的「星座」,是指你個人出生時的太陽位置落在那一個星座。 假如你是出生在牡羊座,則表示你出生在三月廿一日至四月廿日之間,意即你的太陽位置是在牡羊座



◆但是一份完整的個人行星位置圖(horoscope) ◆不蓮只考慮到太陽位置這個單一因素,而是同時 季達到你出生時,月亮以及其他八顆行星的位置到 藍是落在那一個星座。爲了要獲得有關這方面的全 蓋養料,你必須知道你出生的正確時間以及地點(種養度)。

業者所寫的「血型占星術」捨去了西洋占星術中 業點的要求,而加入性別與血型的要求,這樣可對 使用者的性格做更深入的分析判斷,結果必定會使 應耳目一新。此程式不但中文資料庫龐大,最重要 動是算命十分準確,可對您提出十分寶貴的建議, 經營這對於其他相命程式失望厭煩的人,可在這張 業片拾囘信心。



此藏片有三項主功能,一是先前提到的用血型占

健康狀況、人生觀、戀愛觀做分析並提出建議。

第二是以血型占星術來推算你一週內的運勢如何 ,這項功能可以成爲你生活中不可缺失的忠告者。 程式會依時節、你輸入的日期,給予你各方面的忠 告,如人際關係、身心健康、金錢,甚至有一週幸 運石、幸運顏色、幸運數字的資料。那些對賭博有 興趣的讀者看到幸運數字不免會眼睛一亮,不妨試 試看!

第三項主功能是生命韻律(又稱爲生活週期)的 運算。生命韻律學是由一位十九世紀柏林的博士, 威廉·佛里斯所研究發展出來的一種既驚人、又引 起多方爭議的理論。他所根據的假說是:人在生下 來之後,就開始他的生活週期,分別表現在生理、 情感(精神或情緒)、和心理(或智力)三方面。



在這些週期變化中,一個人的情緒和作為都有所謂的「高潮」和「低潮」。這種生活週期說理論之複雜處,就在這三種週期變化各有不同的時間長度: 生理週期是二十三天,情感週期是二十八天,而智力週是三十三天。

根據這項理論,每二十三天,人的健康情況就達 到一次嚴率;每二十八天,他的情感狀況最好;而 每三十三天,其智力可發揮到極致。同時,高低潮 的週期變化一定會造成生理、精神和智力三方面行 爲在某一時間內變得極低潮。

以德國新空軍人員瀉駛美製星空鬪士型噴射機的 失事率極高為例,一般認為最主要的原因在人為疏 忽。一九七三年初,共計發生過一百五十七件星空 鬪士型噴射機墜設的事件,在研究過二十三位駕駛 員的生日與生活週期後,發現其中有十三名在失事 那天正逢生活週期中的「低潮」。

日本人現在對生命韻律學相當重視。日本最大的 計程車業主國齊太東就曾命令他手下的三千名司機 在每天開始工作之前,要寫下他們生活週期的狀態 。而橫濱電報局的五十名送報員,在特定的日子裡 都要在機車把手上繫上紅色或黃色的小三角旗。紅 色表示「注意,駕駛人正在低潮期」,而黃色表示 「小心,駕駛人剛過或將至低潮期」。



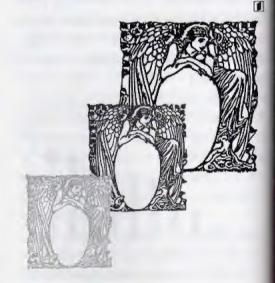
有太多的例子顯示生命韻律學的神奇,你若掌握住自己和別人的生活週期,對你會有不可思議的助益。比如你(妳)在約朋友出去前,可先觀察他(她)的生活週期,再對一天的行程計畫做決定;而 K書的學生可在智力較高的時期抱佛脚,這項功能 的用途實在很廣泛!

磁片中邊有內藏的功能,在適當的時間輸入正確 的密碼,即可使用內藏功能,其中的一項是設定自 己或別人的資料,第一次輸入完整的資料後,以後



使用磁片就不必再一一輸入又臭又長的生辰、血型 及性別,只要輸入自己的姓名即可。這項功能最多 可設定至十人的資料,其他還有些意想不到的功能 會一一記載於說明書內。

血型占星術是個十分值得您收藏的磁片,此程式 將由精訊資訊公司發行,假如您顧意在你的磁片盒 中收入一片真正趣味性、實用性高的中文軟體,趕 快行動!



品質與服務———— ——是我們追求的目標



IBM JX 中英文電腦經銷商 16位元·8位元 主機特賣價供應 名牌磁碟片 擴充卡 週邊設備 電腦叢書 遊戲中文説明書

標緻電腦中心

地址:台北市中華商場忠棟 2 樓 99 號 TEL: 311-0902



你怎麼「玩」電腦遊戲?

時間:民國七十五年三月二十一日(星期六)晚上 八點三十分。

地點:西門町獅子林三樓。

我站在一位高手背後,凝視著由"SPACE HARRIOR"所造出的畫面效果,除了「正點」二字以外,沒有第二句話可說。再往左邊一台"HANG ON"看看,我也有相同的感受,對於SEGA這家日本公司實在佩服得五體投地。要不是同學把我硬生生地拉開,我可能就在那裡一直站到打烊。

出了獅子林,我們找了一家冰店休慰,坐定後 我不禁問身邊的小胖:「那麼好的畫面效果,你們 爲什麼連看都不看呢?」小胖笑嘻嘻地說:「一次 十元,老哥你資本雄厚!」我無言可對,只有悶聲 不響,開始思索一般人對電腦遊戲的看法。

在經過一段時間的思考之後,又有另一個事件刺激我撰寫這篇文章。由於「精訊電腦」雜誌的某些專欄需要大量讀者的投稿,所以在稿件的取捨方面,常常會請原作者來做判斷。最近看了三、四篇修改「綠寶石勇士II」(Gemstone Healer)的稿件後,竟又看到一位讀者介紹修改「創世紀I」參數資料的文章,差點沒把我嚇昏!諸君別以爲我功力太差,連創世紀I都改不出來;事實上,這個遊戲我只花了一個晚上一大約四小時左右的時間就把Mondain 解決掉了,又何必去更改這個遊戲呢?所以我在此向那位投稿的朋友說聲抱歉,恕不採

国签的大作了。

由於台灣的軟體價格十分低廉,再加上某些朋 友的與趣不同,使得有些玩家都有點……呃,玩 Game 玩到十分奇怪的情況,比如說:

何電腦高手:

前面提過,台灣的軟體十分低廉。究竟「低廉 」到什麼程度呢?容我舉個例子說明:

「先生,請問這套創世紀 I 賣多少錢?」

「二百元。」

「麻煩你向後看看櫥窗裏的原版價格好嗎?」

「那麼小的盒子,我看不清楚,而且又破破的。

』(頭向後轉)

「 那個破倉子值一千六百多塊新台幣!」

「真的?」(一臉無辜的表情)

「是呀!」(啼笑皆非狀)

「那你這裡還有賣什麼新的,我一塊兒買了,不 >-----」

「抱歉!這是不二價。」(真是生意難做)

上述是套裝的買賣情況,若是你在中華商場或 光華商場拷貝,那就更便宜了。或許當你看到下表 中外國拷貝程式的價格時,會十分慶幸自己生長在 台灣。

售價(不含運費、關稅)
NT \$ 1,600
NT \$ 2,400
NT \$ 2,000
NT \$ 5,200
NT \$ 2,400

由於軟體供應充分,所以有些高等的朋友一買到新遊戲,就開始用SECTOR EDITOR去清查磁片,等到自己把一切所須的條件都改出來之後,才開始玩遊戲。在金錢用不完、武力超强、打不死的條件下玩完一個遊戲,固然是有十足的優越感,但這又有什麼意思呢?

(2)不恥下問型—

這類玩家在拿到一個新遊戲之後,第一步就是 先看目錄上是否有解答的章節,再決定自己玩遊戲 的進度。要是解答提示不全,就開始打電話了。而 其所詢問的問題不外乎是:「某某遊戲怎麼過關? 」「怎麽改生命點數?」等等。若要立刻一一回答



這些問題,除了請作者錄音之外,別無他法! (3)文字問題—

對英文只懂得ABCD的國小六年級學生,要 玩創世紀Ⅳ,除了「精神可嘉」之外,我想不出其 他適切的形容詞。另一種十分類似的情況,就是讀 者看到電腦上的文字訊息太多時,不自己查字典, 乾脆打電話來問。最後一種,也是最不可原諒的, 就是打電話來問說明書中已說的一清二楚的事情!

上面所述的三種玩家心理,算是比較常見的情況,其他千奇百怪的事件也不是沒有,只是案例很少,不在此**赘**言。

對於一個遊戲的好壞評價,若以角色扮演遊戲 爲例,我個人認爲應該考慮下列幾個要素:

①困難度:

每一種遊戲都有某種水平的困難度,以適合各種 年齡、程度的玩家。例如「創世紀IV」適合高中 以上的人,而「創世紀IV」則適合初中以上的讀 者。

②佈局:

佈局包括了遊戲原始設計的層次結構,以及幻想力的豐富程度。例如「創世紀IV」中,要先找到一個魔輪才比較容易接近ABYSS 等有關訊息的來源;或是「星際航艦」中需找到許多特殊物品,以幫助你搜索其他區域。佈局在剛進入遊戲時不容易看出來,但會影響這個遊戲日後的評價。

③畫面好壞:

由於硬體的限制,使得APPLE 在這方面較不突 出。但是在IBM PC、任天堂、ATARI ST 上的效果就很驚人,尤其是ATARI ST 的畫面 效果,比起大型電玩來絕不遜色!

④音響效果:

這一點也是APPLE 的致命傷。雖然有各種晉效 卡的配合,但仍無法和其他機型的電腦一較長短 。但在任天堂或 IGS上,則改善了不少(只可惜 IGS 儲存音樂所花費的記憶容量太大)。

綜合上文所述,我希望各位電腦高手能在更改 磁片資料之前,先考慮一下是否有這個必要。不論 是那一種遊戲,只要你憑自己的實力,假以時日, 必能玩到結局,否則程式設計師就沒有寫程式的必要了。寫一個永遠玩不完的程式,怎麼賣得出去! 尤其是像忍者秘術,創世紀 IV 等少見的精品,最好是不要去改。就算要改,也要有個限度,不要改成生命點數高達 65535,什麼東西都有,連找都不用找,直接去闖最後一關就行!簡直是太過份了!總 而言之一句話,選是放下 SECTOR EDITOR,開始重玩吧!相信你在苦靈甘來之際,一定會有另一番新的感受。



冰城傳奇人物修改程式



●前言

★城傳奇(Bard's Tale)自推出後,受到廣大玩家的喜愛,因爲它不僅具有傳統角色扮演遊戲《RPG)神話內容的架構設計,而且在畫面上更採用3-D立體前視圖,玩起來頗具臨場感。但初玩者常對新創的人物容易死亡,感到非常困擾;而且全錢和經驗的賺取太慢,容易打斷遊戲的樂趣;尤其人物的屬性更是無法達到盡善盡美。有鑑於此,精訊資訊公司特別推出BTD(Bard's Tale Doc)——冰城傳奇人物修改程式,爲廣大的玩家提供無決此一難題的途徑之一。

●進入BTD前

首先,你必須創造一些人,並將他們組成一支除伍(因為BTD 只能修改在除伍中的人物)。你只要到冒險者之家(Adventurer's Guild),選釋(A)dd member,提出幾個人進入除伍,再選擇D)isk options,然後(S)ave party,給它一個名字。隨後你就可以開始使用BTD丁。

MAGICSOFT
PRESENTS:
111111111111111111
1
: BARD'S TALE DOC :
1 1
111111111111111111
A CHARACTER EDITOR
FOR BARD'S TALE BY
ELECTRONIC ARTS.
BY BRADFORD BRACK
(O) LODE BY MICKORDET
(C) 1986 BY MAGICSOFT
MAGIC*SOFT
PD BOX 90B-Z
DANVILLE, CA 415-820-0711
U.S.A. 94526 PRESS SPACE 800-628-2828

如何使用BTD

將BTD 磁片放進磁碟機中,開機。不久便看到 BTD 的畫面,按 SPACE BAR ,放入冰城傳 奇的B面(最好先複製一片備份),任意按一鍵即 開始。

首先按 → 選擇隊伍,選好之後按 RETURN 即可。接著列出隊伍中人物的名單,同樣用 → 鍵選擇 1 人後,按 RETURN ,然後列出有關這個冒險者的資料。

STR: 12 <	CHAIN MAIL
INT: 9	HELM
DEX: 14	GAUNTLETS
CON: 10	TOWER SHIELD
LUK: 6	HALBERD
SPELLS	
CON: O	
MAG: 0	
SOC: 0	SPELL PTS: 0
WIZ: O	PTS LEFT: 0
HIT PTS: 30	HPS LEFT: 28
EXPE: 00002030	GOLD: 00000000

BARD'S TALE CHARACTER EDITOR-BY BRADFORD BROUGHT TO YOU BY MAGICSOFT- BRACK

Brian the Fist屬性與法術的原始點數。

現在我以 ATEAM 中的 BRIAN THE FIST 為 例說明:

①屬性

· STR: 力量

. INT: 智慧

- DEX: 反應力

· CON: 體質

- LUK: 運氣

關於各屬性的功用請參閱冰城傳奇的中文說明書。

②法衡(Spell)和生命(Life):

包括巫師階級(1到7),法力點數(0到9999))和生命點數(0到9999)。按 → 鍵指定項目後,按 RETURN 即可,修改方法同屬性。 按 [SPACE BAR] 可將箭號移到右邊一欄。

法術與生命點數項目:

· CON: 行咒術

. MAG:魔術

·SOC : 幻 法

·WIZ:巫術

· HIT PTS: 生命點數上限

·SPELL PTS: 法力點數上限

. PTS LEFT:剩餘生命點數

· HPS LEFT: 剩餘法力點數

③金錢(Gold)和經驗(Expe):

按 ← → 鍵選定後按 Return , 再直接鍵

入數字,由最高位開始鍵入。

④裝備:

每一個冒險者可擁有八項裝備。指定項目按

Return 後,可按 → 鍵選擇。視窗中 一次只能看到五項物品,若一直按 → 鍵可陸續 看到二百廿五種物品!

關於各裝備的功能,在「精訊電腦」雜誌第二期上 略有提及,請自行參閱,另外在選擇裝備時最好能 配合職業。

如圖所示,BRIAN THE FIST 由原來脆弱不 堪一擊的戰士,一躍而爲各項屬性達到顯峯狀態的 超級戰士。

BRIAN THE FIST:

STR: 18 <--CHAIN MAIL INT: 18 HELM DEX: 18 GALINTI ETS TOWER SHIELD CON: 18 LUK: 18 HALBERD -SPELLS-LAMP CON: LAMP MAG: 7 MASTER KEY SPELL PTS: 9999 SOC: WIZz PTS LEFT: 9999 HIT PTS: 9999 HPS LEFT: 9999 EXPE: 99999999 GOLD: 99999999

BARD'S TALE CHARACTER EDITOR-BY BRADFORD BROUGHT TO YOU BY MAGICSOFT- BRACK

Brian the Fist修改後的屬性與法術點數。

在人物修改完學後,可按 S (Save)再按 Y 存入這位冒險者的狀況;或按 Q (quit)再按 Y 結束修改,此時磁碟機會重新啟動。若按 Q 再按 N的話,電腦會要求你放入「冰城傳奇」人物磁片,重新開始修改。

好了,你還在猶豫什麼?快快動手試試你的新超 級職十!

後記

在修改人物資料的過程,無論任何職業都可將其 改成各項階級均為七的大法師,並且在戰鬥時仍具 有施展法術的能力。如此一來,戰士、吟遊詩人和 小偷的地位便大大提高,巫師反而成為微不足道的 人物。

要特別提醒各位玩家一點,BTD 的作用原在提高遊戲樂趣,若是您仗著有它而不尋找魔法物品的來源,這樣遊戲便會變得乏味。您不妨酌情修改,讓它在兼具智慧和樂趣下進行遊戲,相信這是最好的選擇。

/ 周子浩



開打之前——

職業棒球聯盟



■前言

你是職業棒球除的經理,正坐在場邊球員休室內,為你的球除擬訂一份最佳的攻守陣容。在球賽的選行過程當中,你可以依據球員的臨場表現調整陣容,更可以進入球場指導球員做各種棒球的戰衝運用,踏如盜壘、觸擊、守備調整、更換投手等等棒球場上常見的動作均可一一呈現在職業棒球聯盟(Micro League Baseball, MLB)的比賽中。



你所率領的職業球除可以從美國職業聯盟(American League 簡稱AL)或國家職業聯盟(National League 簡稱NL)中挑選,它可以是目前球季中的除伍,也可以是較早期的熱門球除,甚至你也能夠從AL及NL中挑選出超級明星除伍出來。只要你喜歡,都可以將各式各樣的球除集合到職業棒球聯盟中一較高低。

職業棒球聯盟能夠為你表現出許多眞實的動作, 但它並不是一個「眼睛與手肘」相互協調的動作遊 戲,而是必須運用你的大腦運籌帷幄,配合每位球 員特性的一個棒球策略遊戲。因此,你也不須集中 注意力去打螢幕上小小的一粒光點,只要你下達長 打、短打、犧牲打等命令,每一位球員便會依實際 狀況做適當的反應。你可以與你的同伴進行球除經 理的鬥智, 也可以與電腦進行競賽。

在下列的遊戲說明當中,筆者將分為遊戲酸片(Game Disk)、球除經理磁片(GM/Owner's Disk)、攻守記錄編輯磁片(BS/SC Disk)和球除磁片(Team Disk)等四個部分,加以詳盡的解說,以期使玩者能有充份的資料,妥善運用,在職業棒球聯盟打幾場勝仗!

第一部分・遊戲磁片

一、概說

(1)職業棒球聯盟採用與美國職業棒球聯盟 (Major League Baseball)相同的規則,其中有一 條必須特別注意的是:

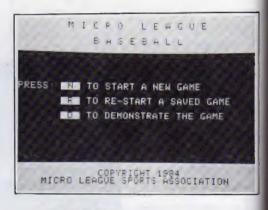
在球廠進行守備時,於同一局中的同一投手 任內,你只擁有一次進入投手板與投手會商的 權利,超過一次,便得強迫更換投手。

- (2)你可以先從兩大職業聯盟中挑選你所要的球除 ,排定先發投手、攻守陣容。球賽一開始,在 進攻時(Offense)你必須指示球員揮長棒 ,出其不意的觸擊或打帶跑等等戰術;然後輪 到守備(Defense)時,安排守備陣容,挑選 適合的投手,再指示投手投出何種球路的球, 縮小守備範圍,故意四壞球等等可運用的防守 職術。
- (3)球賽進行當中,球場外野區的大顯示牌將會隨時顯示出目前的任何狀況,諸如誰安打上壘、何者被三振、得分記錄等等。

二、進行遊戲

(1) 載入遊戲:

將職業棒球聯盟的遊戲磁片放入磁碟機內, 打開主機的電源,隔一會兒即可看到標題、設 計者名稱及標顯書面。



(2) 進行操作選擇幕:

在第一頁操作選擇畫面上,可以進行下列選 擇:

- N 開始一個新的比賽遊戲、挑選你想要的 球隊及球隊陣容。
- D 進行示範(Demo),由電腦控制兩個 除伍的比賽。要停止示範比賽須將主機 電源關閉,然後再重新開機選擇即可。 ※注意:

在操作選擇畫面時,若於二十秒內 不進行選擇,則電腦將會自動載入示 範程式為你示範 N L 與 A L 的比賽。 R — 繼續前一次存在 M L B 內未結束的比賽。 圖接了 N 鍵之後,螢幕上會顯現出廿五支職業聯 器球驗,此時:

①按英文字母鍵A、B、C ……Y 以挑選那一 瞬為 Visiting Term (先攻球隊)或是 如果你擁有球隊磁片的話,取出遊戲磁片, 置入球隊磁片,再壓下 RETURN 鍵來挑選 其內的球隊。或是壓下 ESC 鍵回到前一 選擇幕。



- ②選了球隊後,再決定此一先攻球隊將由你來 當經理(按 RETURN 鍵),或是由電腦 來任經理(按 C 鍵);或是壓下 ESC 鍵重新挑選先攻球隊。
- ③接著挑選那一球除為Home Term (後攻球除),亦是以字母鍵A、B、C……Y來挑選。若是你擁有球除磁片,同樣也可以從裏面挑選一除出來進行球賽;或是壓下 ESC 鍵重新回到第一選擇真。
- ④選好球隊後,壓下 RETURN 鍵此一球隊 便由你來做經理,或壓下 C 鍵由電腦來 當經理,或是壓下 ESC 鍵重新選擇後攻 球隊。

- ※註:你可以直接調度兩支球隊,如此一來即可由你和你的朋友相互對抗,另外也可以兩支球隊均由電腦來調度,這樣便可觀看一楊職業棒球賽。或者,一除由你領軍,另一除由電腦充當經理,進行一場典型的人與電腦對抗警。
- ⑤接着螢幕上會要求你回答:是否要指定打擊 (Designated Hitter, DH)Y/N? 若回答Y則投手可以不用打擊,而在第五棒 設爲指定打擊;回答爲N,則表示投手也要 參與打擊。



(4)挑選球員名單:

螢幕依序先顯示先攻球隊的投手名單,然後 為後攻球隊投手名單,接下去爲先攻球隊打擊 順序及後攻球隊的打擊順序。

①球賽進行之前的投手挑選:

螢幕上會顯示出三個欄位,依次序分別為 先發投手的各項資料欄位,在場邊練投(In The Bullpen)投手欄位及後備投手(On The Bench)欄位。

而螢墓的最底邊另有六個選擇項:

R ——更换先發投手。可將螢幕最底邊後備 投手欄位上的第一位投手換上。至於 後備投手欄位上的投手,可以壓下 RETURN 鍵由下而上依次將投 手們提升至第一順位。

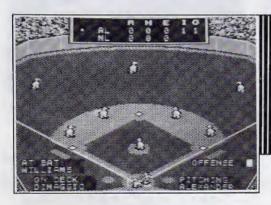
S — 可以顯示出投手群的其他狀況記錄。 RETURN — 顯示後備投手名單。每麼一次 RETURN 鍵,投手名單即 由下往上推進一格。

L ——可以直接進入全緣的攻守陣容進行變動。

T ——可以直接參看對方的攻守陣容。

ESC ——安排好投手陣容後壓下此鍵,以 表示將此份投手名單送出。

※註:場邊練投(In The Bullpen)投手欄可以由你指定兩名投手先行準備熱身練投,但必須於球賽開始後方可指定。



②球賽之前的打擊/守備陣容調整:

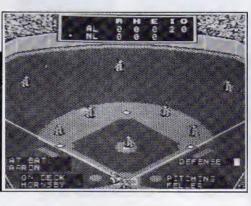
你可以在螢幕顯示投手資料幕時,壓下上 鍵進入打擊/守備陣容調整幕中,或壓 ESC 鍵到此一調整幕。而在螢幕上分成兩個欄位 ,上欄爲打擊順序資料欄,下欄爲後備球員 資料欄。以下說明各功能鍵的意義: 1~9~數字鍵1到9分別代表1到9條。

1~9-數字鍵1到9分別代表1到9棒。 當你欲調整打擊順序時,只須壓下 某一數字鍵,再壓 RETURN 鍵由下而上顯示出後備球員的名單,直至你覺得滿意的人選列在第一順位,再壓下 R 鍵換上此位打者。若你想調動打擊次序或守備陣容時,可再壓一次螢幕上欄的攻守陣容內的第二號數字鍵:

B鍵:可交換此二位球員的打擊 順序,但守備位置不變。

F 鍵:可交換此二位球員的守備 位置,但打擊順序不變。

S —— 可顯示出螢幕上所列球員名單的其他



攻守資料記錄。

RETURN — 顯示後備球員名單,每壓一次 RETURN 鍵,這位球員即由下往上推進一格。

P — 可回到投手顯示幕。

T — 可直接參看對方的攻守陣容。

ESC——當你調整妥當攻防陣容後,壓下此 鍵以表示將此名單送給大會。

※註:當你與電腦進行對抗的時候,也可以爲電腦的投手、進攻陣容做一番調整。

(5)球賽進行中球員的替換:

(A)當你的球隊在打擊 (Offense)時:

①代打:數字鍵7。

②代购:數字鍵8。

壓下數字鍵 7 或 8 ,螢幕上方會顯示出目 前各壘上球員的名稱。H爲本壘 , 1 B爲一壘 , 2B爲二壘 , 3 B爲三壘。

螢幕下方爲後備球員的名單,壓下Ⅱ、1 、2、3可分別指定要代替那一個壘上的球 員,然後壓下 RETURN 鍵以顯示出後備 球員名單,每壓下一次,球員即由下往上推 進一格。壓下 R 鍵即將後備球員的第一順 位替換上去。其他S鍵、P鍵、T鍵的功能

與前面所述同,壓下 ESC 鍵即回到棒球

場上。 ③列出攻守陣容:數字鍵9。壓下數字鍵9,

螢幕上即顯示出目前的攻守 名單,並可加以調整,方法 如前節所述。壓下 ESC 鍵即重回機球場。

※註:這裏的所有指令均可在選擇後,隨即以 ESC 鍵取消。

(B)當你的球隊在防守 (Defense)時:

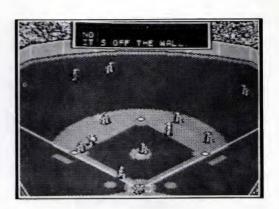
①列出攻守陣容:

數字鍵9,其功能與前一節的③相同,可以更換球員。

②到投手板開緊急會議:

數字鍵 0 ,此舉可讓你的投手舒緩一會兒 心理壓力,也可以要後接投手開始進行暖 身運動,或是更換投手。

由於職業棒球聯盟的規定,在同一局同 一投手任內叫兩次暫停與投手會商,便得 強迫更換投手,因此,在壓下數字鍵0之



前請佩重考慮。

在螢墓列出投手名單後:

B —— 要後援投手進行暖身運動或停止暖身 運動,而當你壓下 B 鍵後,用

W鍵:指定列於後備投手欄第一順位的投 手,到第一練投區練投。

E鍵:結束後援投入的練投。

其他 RETURN 鍵、S 鍵、P 鍵、

T 鍵的功能均與前節相同。

C --- 换投手。

壓下 C 鍵後,假若練投區有後接投手在練投,壓下數字鍵1 或2,即可將1 號或2號後接投手調上球場;若是你想直接從後備投手欄挑選投手,壓下 B 鍵即可將列於後備投手欄上第一順位的投手調上場,至於如何從後備投手欄中挑選合意的投手,這位投手未經暖身運動即出場主投,他的表現可能會極不穩定。

三、投手名單與攻守名單的記錄顯示

球員攻防記錄表上所顯示的資料爲這位球員在整個球季中攻守記錄。假如在球季中有跨歐的情形

,在其前後所參加球隊的攻守記錄亦一併計算在 內。

① 投手防守記錄:

共兩頁(按 S 鍵可顯示第二頁)。

P:R表右投手,L表左投手。

W&L:表示贏球場數及輸球場數。

ERA: 每場球賽的平均責任失分。

IP:這一球季中總共出場投球局數。

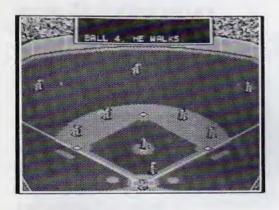
H:被壓出安打數。

G:在球季中出場擔任投手的次數。

CG: 完投次數。

SV:擔任救援投手的次數。

BB:四壞球記錄。 SO:三振記錄。



②球員攻防記錄:

共三頁(按图 鍵可依次序顯示)。

第一頁:

B: R表右手打擊, L表左手打擊, S表左 右手均可打擊。

FLD:第一守備位置/第二守備位置(詳

見下一節)。

AVG :打擊率。

HR: 全壘打數。

RBI:本球季中的打點。

第二頁:

H: 本球季中的安打次數。

SO: 本球季中三振次數。

BB: 本球 季中獲得四壞球次數。

SB: 本球季中的盜壘次數。

第三頁:

AB: 打次。

H: 一壘安打數。

2B: 二壘安打數。

3B: 三壘安打數。

HR: 全壘打數。

※註: 假如你使用的是MLB的球除磁片,其中或許會有某些球員的攻防記錄全部空白, 那是由於這些球員為新手,尚無任何職業 除的經驗,你可以大膽啓用他們,也許他 們就是未來的明星球員呢!

> 若你手邊擁有最新球季的球除磁片,則 球員的攻守記錄將會完全比照最新的資料 填列於螢幕之上。

③守備位置:

有許多球員在棒球場中可擔任不止一種的守備位置,因此在MLB的守備記錄上有第一守備位置與第二守備位置的記錄顯示。例如:61 Yankees 除的Elston Howard 登記爲C/1B表示他能夠擔任catcher (排手),又能充任first baseman (一壘手)。

有些球員的守備位置欄顯示的是IF(infield)或OF(outfield),表示可擔任一般的內野守備位置或外野守備位置。但如61 Yanks 的 Clete Boyer 顯示的是3B/SS(三壘手/游擊手),可知對於其他的內野守備位置,他應該也不難擔任才是。

安排球員的守備位置必須恰當,若將擔任內 野守備的球員放置到外野去,可想而知本球隊 的外野守備會變成如何。下列是各守備位置的 英文代號:

C —— 捕手

1 B ------ 壘手

2B — 二壘手

3 B ——三壘手

SS --- 游擊手

DH ——指定打擊

RF - 右外野手

CF -- 中間手

LF — 左外野手

IF --- 一般內野各個位置均可

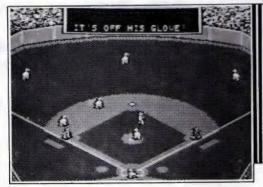
OF - 一般外野各個位置均可

某些球員如曾擔任特殊守備位置,皆可於MLB的統計表上查詢到其防守率、擲球力及其在球場上的表現。大體而言,其評斷標準是以大聊賽(Major League 註)的球員平均防守率為標準。因此,有些球員的記錄較佳,有些則低於平均。大部份的MLB經理們應對球員的防守素質瞭如指掌。

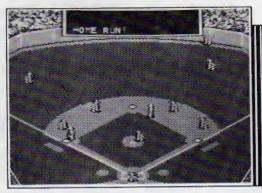
※註:美國職業棒球隊是由Major League (大聯賽)以及Minor League (小 聯賽)所組成。而大聯賽是以下列二個 聯盟為中心,分別由十二支球隊組成。

美國棒球聯盟 American League

地 區	殿 名
New York	Yankees
Cleveland	Indians
Boston	Red Sox
Chicago	White Sox
Detroit	Tigers
Washington	Senators
Baltimore	Orioles
Kansas City	Royals
Minnesota	Twi ns
California	Ange 1 s
Mi lwaukee	Brewers
Oakland	Athletics









國家棒球聯盟 National League

地 區	球線
San Francisco	Giants
Atlanta	Braves
Los Angeles	Reds
St. Louis	Cardinals
Pittsburgh	Pirates
Philadelphia	Phillies
New York	Mets
Houston	Astros
Montreal	Expos
San Diego	Padres
Chicago	Cubs

④盜壘記錄與跑壘速度:

在螢幕上的 SB 不但是盜壘記錄同時亦反映 出其跑壘的速度,大部分的球員其 SB 的記錄 是根據其壘間速度和盜壘的能力而定,有一些 球員 (例如 Ricky Henderson、Maury Wills 等等)的速率就偏快,而像 Greg Luzihski的速率便偏慢。

四、球賽策略指示

由於你是球隊的經理,球員無論在進攻或防守時都會要求你下指示,你必需配合比賽情況當機 決定最正確的職略。一楊球賽的輸贏也全在於你 正確的判斷,雖然球員們全是職業球員,具有最 基本的棒球水準,然而兩除實力平均時,決策是 最重要不過了。

球賽策略的下達只要你壓下鍵盤的數字鍵即可,下面便爲你做詳細的說明:

(1)打擊——

此時螢幕 - 顯示出 offense 字様。

①當壘上無跑者時:

數字鍵 0: 讓打擊者任意自由揮棒(按

RETURN 鍵亦可)。

數字鍵6:做個意外的觸擊,假若三壘有人

, 温是個強迫取分的好方法。

②當壘上有跑者時:

數字鍵1:讓打者任意自由揮棒,购者會積 極準備往下一個壘推維。但是,

當下一位打擊手擊出較近的高飛

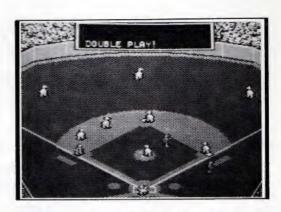
球時,正常狀況的跑者不會太冒 然的輕易離疊,而在你發出此一 指示後,跑者被刺殺出局的風險 將大爲增加。

數字鍵 2:讓打者任意自由揮棒,壘上跑者 採較爲謹慎安全的跑壘態度。當 你下達此一指示時,壘上的跑者 將非常謹慎,除非他能得到打擊 手的掩護,否則你可以利用此一 指示而要壘上球員不要輕易盜壘 ,以免因壘上的跑者輕易離壘而 檢漕刺劉出局。

數字鍵3: 盜壘。當一、三壘有跑者時,不 要冒然使用盜壘的戰術,三壘的 跑者必須先等待捕手對於你的離 壘做了任何反應的動作後,才決 定是否盜回本壘。當只有三壘上 有我們的球員,或二、三壘上有 我們的球員或是正處於滿壘的情 況,三壘上的球員試着盜回本壘 是件危險的戰略,必須慎重考慮 才是。

數字鍵 4:打帶跑。由打擊者任意揮釋,並 且指示跑者在投手投出球的同時 往下個壘推進。假如此刻打者能 夠及時擊出滾地球,便可幫助壘 上的球員攻佔下一個壘;但是, 如果打擊者揮棒落空,壘上的跑 者可能會因此而被刺殺,或是打 者擊出一個不太好的球,甚至也 會因此而造成雙殺的慘況(double play)。

數字鍵5:犧牲短打。指示打擊者做個犧牲



短打以幫助壘上的跑壘員取得較 佳的得分位置,但是犧牲短打並 不適用於已有兩人出局的情況下 ,若是你覺得打擊者在此刻應該 擊出短打,或許改用6做個意外 的觸擊較爲合適。

數字鍵7:代打(詳見球賽中球員的替换一 節)。

數字鍵8:代购(詳見球賽中球員的替換一節)。

(2)守備——

此時螢幕上會顯示出 Deffense 的字樣?

數字鍵1:快速直球(壓下 RETURN) 鍵亦可)。

數字鍵 2:曲球。 數字鍵 3:上飄球。 數字鍵 4:慢速下墜球。

數字鍵 5:故意壞球。當你意識到對手可能會 採取盜壘或是打帶跑的戰術時,可 以指示投手故意投出壞球,引誘對 手上當,再讓捕手將他封殺出局。 但是在同一打擊者連續使用了兩次 或三次的故意壞球,將很可能導致 投手再投出壞球而保送該名球員上 壘。

數字鍵 6:一、三壘縮小防守範圍。在投手投 出球的同時,一、三壘守備員向本 壘縮小守備範圍,如此可減少對方 採取觸擊的成功機率,並且可穩穩 地牽制住三壘的跑者。但是,如此 做守備調整,也會相對增加一、三 壘方向的強勁滾地球成爲安打的可 能。

數字鍵 7:縮小內野守備範圍,在投手投出球的同時,縮小內野的守備範圍。此一策略可能因對方擊出滾地球而使三壘上的跑者不敢輕易亂動,或是造成三壘的跑者被封殺在本壘之前。相對的,若對方擊出強勁滾地球,也可能增加此滾地球成爲安打的機會。

數字鍵 8:故意四壞球。故意將強打者保送上 壘,再來對付下一位較弱的打擊手 ,特別是在球賽接近尾擊,爲了防 止強打者擊出任何可讓你痛失江山 的長打時,最常採用。 當然,在滿壘時故意四壞球將免費 造成對方擁進一分,請注意。

※註:無論是在進行打擊或守備時,你都可以壓下 9 號鍵以查看你的攻守陣容,甚至變更你的攻守陣容。

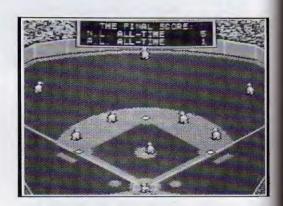
五、特殊功能鍵

當螢幕上出現 offense / Defense 字樣時,你可以按以下各鍵,下達命令:

R 鍵:可以使球員在每一局的攻守互换時,直接 出現在守備位置,以箭省上、下場交替的 時間。

M鍵:聲音開關。

S鍵:假如你擁用MLB球隊磁片,可以選擇此項功能將比賽未完的遊戲保留在球隊磁片上,以待下回繼續比賽。每一張球隊磁片上每次只能貯存(Save)一個未完成的遊戲。



六、附註

- (1)MLB遊戲磁片上的每一位球員都具職業選手身份,因此若投手投出一個壞球(故意壞球除外),即以四壞球計,相對的打擊者一次揮棒落空也以三振出局計。
 - (2)示範球賽由美國職業聯盟與國家職業聯盟有史 以來的最佳明星球員(All-Time Greats)來維行對抗比賽。
 - (3)在球賽進行當中,除了螢幕上的顯示幕會隨時 報導球賽實況外,螢幕左下角也有兩個顯示幕 ,上方顯示幕顯示出目前打擊手的名稱,下方 顯示幕顯示出下一棒打者的名稱。螢幕右下角 亦有兩個顯示幕,上方顯示幕係Offense 或 Defense 的等待指示幕,下方則顯示目前投 手的名稱。

(4)螢幕計分板上的顯示:

R: 得分記錄。

H:安打記錄。

E:失誤記錄。

I:目前局數。

0:出局人數。







第二部分・球隊經理磁片

一、關於球隊經理磁片

現在假設您是球隊的經理,有權交換或召募球員 , 甚至將球員編入預備除中。如果您願意, 也能夠 更改並保留球員在本球季中的攻守資料,改變球隊 成員名單,或者與球員解約,同時您也可以自己創 造一支真屬的球隊。

本磁片可用來叫出MLB 球除磁片或游戲磁片上 的任何球隊,並依照您的願望來改組球隊,以期在 MLB 比賽中一願身手。

二、一般功能

每張球隊經理磁片上最多可容納卅二支球隊資料 另還擁有供交換保留或徵募球員的預備除可暫時 安置球員,直到該球員完成交換或解約為止。同時 也可將游戲磁片或MLB球鼢磁片上的球鼢或球員 「挖角」到本磁片的球隊中,或者自行憑想像力創 造一支球隊。

每支完整的球隊應擁有十五名打擊者和十名投手 以及所有球員的攻守資料,如此才能參加MLB的 比賽。這些有資格與賽的隊伍,可能成爲某年度的 冠軍球隊,事實上只要您有了本磁片,就有機會集 合現役、退休甚或新手等球員組成一支球隊。不論 這些球員散佈於MLB所屬的任何球隊,只要出現 在MLB球除磁片上,您都可以毫無困難地將其「 控」到您的球隊,真是集天下英才於一隊,不亦快

哉!

使用本磁片有兩個基本方式:

- ①先將球隊經理磁片載入,然後按下 RETURN 鍵進入選擇頁。
- ②先載入MLB遊戲磁片,然後再由本磁片上澳擇 與賽的球隊。在使用本項功能時,僅有完整的球 隊(即擁有十五名打擊者、十名投手,及其政守 資料)會顯示出來,以供比賽之選擇。

三、漢擇百

顯示本磁片可供選擇的主要功能,僅需按下相關 鍵即可推行該功能。如果您想返回選擇頁,按下 ESC 鍵即可。

H T C R O LEAGUE

BASEBALL

GENERAL MANAGER / OWNER DISK

PRESS: COPY A TEAM FROM ANOTHER DISK

n DELETE A TEAM FROM THIS DISK EDIT STATS OR CHANGE ROSTER

TO CREATE A NEW TEAM
RENAME A TEAM ON THIS DISK
TO SEE THE TEAMS ON THIS DISK
TO VERIFY A TEAM'S STATUS

(C) COPYRIGHT 1985 MICRO LEAGUE SPORTS ASSOCIATION

四、球隊及球昌名單

在選擇頁按下「「鍵可顯示球隊經理磁片」的球隊 名單。這份名單可隨時增添或創造,也可除去不要 保留的球隊(至多可存放卅二支球隊名單),由M LB的遊戲磁片也可使本磁片上的球隊進行比賽 。每支球隊前的字母A至Z及 數字1至6的目 的,在於讓玩者能迅速挑選參加比賽的球隊。如果 想查看其他MLB磁片上有何球除存在,可將該磁 片置入磁碟機,然後按下 RETURN 鍵,其球隊 名單就可列示出來。

五、查閱球員及其攻守資料

GENERAL MANAGER / OWNER DISK DIRECTORY

1927 YANKEES (B) 1984 PHILLIES

PRESS A KEY TO SELECT A TEAM, CHANGE DISKS AND PRESS RETURN FOR MORE, OR PRESS ESC TO START OVER.

本項功能用以查閱球隊是否已具有出賽資格,或 爲何未具出賽資格。在按下四鍵後卽顯示本磁片上 的球隊名單(加圖),每支球隊前的字母或數字加 果没有括弧,則表該球隊球員及其政守資料齊全, 已可參加MLB的比賽;但該字母或數字出現在括 孤號中,則表該球隊球員不齊或其攻守資料不完整 ,如欲進一步詳查,按下該項字母或數字再按 RETURN 鍵,將會爲您列示如下的一項或多項原

因:(如圖)

(1)一至八棒的守備位置未安排妥當。

(2)球員的姓名空白(十五名打擊或十名投手配置 不應)。

- (3)一位或數位打者無打擊記錄。
- (4)一位或數位投手無投球記錄。

THIS TEAM HAS THE FOLLOWING ERRORS:

AT LEAST ONE PLAYER HAS A BLANK NAME. AT LEAST ONE PITCHER HAS AN "IP" OF O.

PRESS RETURN TO VERIFY ANOTHER TEAM. OR ESC TO START OVER.

六、複製球隊

在選擇頁按下CC鍵可將整支球隊複製到本磁片上 ,包括了遊戲磁片及MLB球隊磁片上的任一球隊 其所有球員及政守資料皆可完全複製,然後您可 重新 整編該球隊,例如:交換或解雇球員、編輯球 員政守資料等。

在按[C]鍵(以複製某一球隊)後,應依下列步驟 進行複製球除工作:

(A)移去本磁片且放入您欲複製球隊的磁片,按 RETURN 鍵。

(B)按下字母以選擇球隊。

(C)按 RETURN 鍵,以載入該球隊的資料於記 憶體。

(D)再將球隊經理磁片放入磁碟機。

(E)按下 RETURN 鍵即可將該球隊複製到磁片 上了。

以上每一進行步驟在螢幕下方皆會顯示出來。現 在該球隊將出現在球隊經理磁片的球隊名單上,同 時由選擇頁上您可隨時按下ED鍵,以進行該球隊的

編輯和變更攻守資料工作。

INSERT THE DISK WITH THE TEAM YOU WISH TO COPY AND PRESS RETURN. OR PRESS ESC TO START OVER. TEAM DATA DISK DIRECTORY 1985 ORIOLES 1985 BRAVES 1985 CUBS 1985 RED SOX 1985 ANGELS 1985 REDS 1985 WHITE SOX 1985 ASTROS 1985 INDIANS 1985 DODGERS 1985 TIGERS 1985 EXPOS 1985 ROYALS 1985 METS 1985 PHILLIES 1985 BREWERS 1985 TWINS 1985 PIRATES 1985 CARDINALS 1985 YANKEES 1985 PADRES 1985 ATHLETICS 1985 GIANTS 1985 MARINERS 1985 RANGERS 1985 BLUE JAYS

PRESS RETURN TO COPY THIS TEAM, OR PRESS ESC TO SELECT A DIFFERENT TEAM.

七、球隊除名(解散)

在選擇頁接下[D鍵,並進入本磁片的球除名單(如圖),在挑選欲除去的球除之後,同時接下

[CTRI] 鍵及 [D] 鍵,即可永久的從磁片上除去還支球除。當本磁片已存滿卅二支球除後,如欲再存入某球除資料,即可使用本項功能先除去一支球除。當然本磁片上的球除可直接複製到另一張球除經理磁片上,如此就不必考慮永久地除去某球除了。

GENERAL MANAGER / OWNER DISK DIRECTORY 1927 YANKEES 1984 PHILLIES 1985 ROYALS

PRESS CTRL-D TO DELETE THIS TEAM, OR PRESS ESC TO SELECT A DIFFERENT TEAM.

八、球員名單的更動

在選擇頁按下 E 鍵,先查看球除經理磁片上 的球除名單,挑選一支您所中意的球除以進行編輯 、更動攻守資料或改變球除的成員。

如果想改變球員名單可按下©鍵,並依照螢幕下方的指示進行。

- (1)按下球員名字前的字母,以交換球員或將其轉 入預備除或將其删除。
- (2)按下 P 鍵以增加球員,該球員可能來自本磁 片或 M L B 球除磁片上的任一球除,或是一位 新推球員。

在挑出欲處理的球員資料之後, 螢幕下方將出現 D,S.T 三項功能鍵, 分述如下: (如圖)

	N-H-H	-E B	1	-FLD-	-AVG-	HR	RBI
A	COMBS	L		CF/OF	. 356	6	6.4
	KOENIG	9	3	55/			
C	RUTH	I.		RF/	. 356	60	164
D	GEHRIG	L		18/	.373	47	175
E	MEUSAL	5	2	LF/OF	. 337	8	10
F	LAZZERI	F	₹	2B/SS	.309	18	107
G	DUGAN	I	R	38/	. 269	2	43
H	COLLINS	I	2	C/	. 275		
I	PASCHAL	1	R	OF/	.317	2	10
J	MOREHART	I		2B/IF	. 256	1	20
K	BENGOUGH		ĸ	6/	+497	0	10
L	GAZELLA	F	R	38/88	.278		
H	WERA			3B/IF		ı	
N	DURST	[l,	OF/	. 248	0	2
0	GRABOWSK!	1 8	R	C/	. 277	0	2

(1)D鍵:

按下球員前的代表字母,可以永久除去該名球員,詳細步驟可依螢幕下方指示進行。除去某 球員意謂將其解約,使從球隊中除名。

(2) S 鍵:

把某球員轉入預備緊名單中或本磁片的其他球 隊,可知本功能可將球員送至兩個可能的「目 的地」(如圖)。

- ①轉到本磁片上的其他球隊。但該球隊已配置 十五名打擊手及十名投手,處於額滿狀態, 除非能空出位置,否則無法妥善安揷該球員 。假設某球隊尚未滿額,您可利用本功能鍵 選擇球員,將該球隊補滿額,依循蛋幕下方 的指示選擇接受補額的球隊,按下RETURN 鍵就可把球員資料轉至該隊。
- ②轉至預備隊。某些尚有利用價值您不顧馬上 將他除名或與其他球隊交換的球員,您可將 其暫時列入預備隊的名單中(如圖)。有了 預備隊,您可慢慢考慮其中球員的去留問題 ,當決定之後,您可將其轉至另一球除或徵 召回原球隊或永久地將其除名。

#	N-A-M-E	- B	-FLD-	-AVG-	HR	RBI
A	сонвя			.356		
B	KOENIG	S	SS/	.285	3	62
C	RUTH	T.	DF/	. 356	60	164
D	GEHRIG	L	1B/	.373 .337 .309 .269 .275 .317 .256 .247 .278	47	175
E	MEUSAL	R	LF/OF	.337	8	103
F	LAZZERI	R	28/88	.309	18	102
G	DUGAN	R	3B/	.269	2	43
Н	COLLINS	R	C/	. 275	7	36
I	PASCHAL	R	OF/	.317	2	16
J	MOREHART	L	2B/IF	. 256	1	20
K	BENGOUGH	R	C/	.247	0	10
L	GAZELLA	R	3B/SS	.278	0	9
M	WERA	R	3B/IF	.239	1	8
N	DURST	L	OF/	.248	0	25
0	GRABOWSKI	R	C/	.277	0	25
	YOU ARE SURE Y					me 21

(3) T 鍵:

與其他球隊交換球員。您可由本磁片上的兩支 球隊交換其球員,在決定交換的人選後,按下 「鍵,您會看到本磁片的球隊名單。在選擇 球隊及球員後按下 RETURN 鍵,即可自 動完成球員交換工作,其所有資料亦隨球員轉 為。

注意:球験資料及球員名單出現時,打擊手總

是排在前面,如按下 P 鍵,則投手名 單立刻顯示。(如圖)

九、新球員加入

在選擇頁按下 E 鍵後,按下 C 鍵可更改球員 名單,接著按下 P 鍵以加入新球員。這球員可能 來自三個地方:

- (1)本磁片 L的其他球除或預備除。
- (2)M L B 其他磁片上的球除。
- (3)純粹新加入的球員,從未出現在MLB的比賽中。

關於前兩項來源,應先按下 T 鍵,以通知電腦 所欲加入的球員會出現在 MLB 的某球隊。其次, 再選擇該球員所屬的球隊,然後挑出該球員(僅須 按下球隊或球員前的字母鍵),球隊經理再按

[RETURN] 鍵,如此即可將新加入的球員資料存在磁片。請注意,這位球員不但將出現在本磁片,也會保留在原球除中,球除經理如此才可供您隨時將該球員資料再加入其他磁片。

至於第(3)項的新球員加入,則需費些功夫——將 其攻守資料經由鍵盤輸入。首先按下 图 鍵,游標 會出現在球員名單的第一位球員的名字上,有關需 輸入的資料容下節詳細討論。不過應記住,由MLB 磁片上已存在的球員轉加入新球除遠較創造一位新 球員手續上簡單多丁。

十、編輯/變更攻守資料

在選擇頁按下 E 鍵選擇一支球隊後,按下 RETURN 鍵,首先螢幕上會顯示打擊手的資料,此時按 S 鍵可查看另外球員的攻守資料(緩共有四頁);按下 P 鍵可看到投手的資料;按下 C 鍵表更換球員(前節已討論過);按 L 鍵表更動打擊順序; E 鍵表編輯球員資料;按 ESC 鍵則可返回選擇頁。

移動游標的方法:

- 箭號鍵:上、下、右、左(有些鍵盤僅有左、右 鍵)鍵可移動游標,但不會消除名單上 的資料。
- 空白鍵:由左至右移動游標,且會消除所經過的 資料。
- RETURN: 無論游標在何欄,資料每次向下移 一行。

(1)打擊手資料頁

1927	NE	YOR		YAI	KEES	3 1	ROSTI	ER
*	N-A	-H-E	B	-AB	-H-	-50	-BB	-SB
COME	5		L	648	231	31	62	15
KOEN	S	526	150	21	25	3		
RUTH			L	540	192	89	1.38	7
GEHR	IG		L	584	218	84	109	10
SAMU	EL		R	701	191	168	28	72
LAZZ	ERI		R	570	175	82	69	22
DUGA	N		R	387	104	37	27	1
COLL			R	251	69	24	54	0
PASC	HAL		R	82	25	10	4	0
MORE	HAR	T	L	195	50	18	29	4
BENG	OUG	H	R	85	21	4	4	0
GAZE	LLA		R	115	32	16	23	4
WERA			R	42	10	5	1	0
DURS			L	129	32	7	6	0
GRAE	OWS	KI	R	195	54	15	20	0
PRESS:	E	EDIT	STAT:	3 1	c cı	HANG	E ROS	STER
	S	MORE	STATS			DR P	TCH	ERS
	L	EDIT	LINE			LE	NUE	

A第一頁: (如圖)

- · Name : 姓名,最多可以十四個字母命名 , 本欄在每頁資料皆顯示。
- B : 打擊位置(R:右打者,L:左 打者,S:皆可打擊)。
- ·FLD:守備位置("/"左邊爲主要守備位置,右邊爲次要守備位置)。以籠統方式概括稱呼守備位置亦被接受,例如:OF表Out-field(外野),IF表infield(內野)。本項資料在第四頁會配合RAT(守備位置比率)再度出現。

- AVG:打擊率,根據悠所輸入的安打數及打數(AB)會自動算出其打擊率。
- . H R :全壘打數。
- · R B I ': 打點。

註:在完成某頁的球員資料編輯更動後,可按 ESC 鍵再按 S 鍵,以顯示下一頁的攻 守資料(如圖),但需再按 E 鍵才能再進 行該頁資料的編輯更改工作。

	1927	NEW	YOR		١	ANK	EES	1	ROSTI	SK
#		-N-A-	H-E	B	-I	LD-	-A	VG-	HR	RBI
	COH	85		L	CE	7OF	١.	356	6	64
	KOE	NIG		S	- 55	3/		285	3	62
	RUT	Н		L	R	1		356	60	164
	GEH	RIG		L	15	3/		373	47	175
	SAM	UEL		R	21	3/		272	15	69
	LAZ	ZERI		R	21	3/\$\$		309	18	102
	DUG.	AN		R	31	3/		269	2	43
	COL	LINS		P	. (2/		275	7	36
	PAS	CHAL		B	O	13		317	2	16
	MOR	EHAR1	ř ·	L	21	B/IF		256	_ 1	20
	BEN	GOUGE	1	F		0/		247	0	10
	GAZ	ELLA		F	31	8/55		278	0	5
	WER	A		F	31	B/IF		239	- 1	8
	DUR	ST		L	. 01	7/		248	0	25
	GRA	BOWS	KI	F	1	0/		277	0	25

B第二頁: (如圖)

球員名字及打擊位置仍在本頁顯示,另有AB: 打擊次數,H:安打總數,SO:三振次數, SB: 盜壘成功次數。

C 第三頁: (如圖)

本頁顯示的資料有——2B:二壘打數,3B: 三壘打數。前面出現的資料如球員名字、打擊 位置、打數、安打數、全壘打數,爲了編輯時 方便比照,在本頁仍出現。如在本頁更動上述 資料,其前頁的相關資料亦會自動隨著變動。

1927	NEW	YORK		YA	NKEE	S	ROS	TER	3
#	N-A-	M-E	B	-AB	-н-	2	B 3	В	HR
COMBS	3		L	549	231	3	6 2	3	6
KOENI	G		5	526	150	2	0 1	1	3
RUTH			E.	540	192	2	9	8	60
GEHRI	iG		L	584	218	5	2 1	8	47
SAMUE	EL		R	701	191	3	6 1	9	15
LAZZE	ERI		R	570	176	2	9	8	18
DUGAN	4		R	387	104	2	4	3	2
COLLI	INS		R	251	69		9	3	7
PASCH	JAL		R	82	26		9	2	2
MORE	HART		L	195	50)	7	2	1
BENGO	DUGH		R	85	21		3	3	0
GAZE	LLA		R	115	32		8	4	0
WERA			R	42	10)	3	0	1
DURS1	F	ı	L	129	32		4	3	0
GRABO	DWSK	I	R	195	5.4		2	4	0
1927		EDIT YORK			SC T	O L	EAV	2	
1927	NEG	YORK	<	YA	SC T	o L	ROS	STE	R
1927	NEG N-A-	YORK	В	YA -FL	SC T NKER D- 1	O L	RO: SPD	STE BP	R
1927 #	NEG N-A-	YORK	B	YA -FL CF/	NKER D- 1	O L S RAT	ROS SPD	STE BP	R OS
1927 # COMB KOEN	NEG N-A- S	YORK	L S	YA -FL CF/	NKE D- 1 OF	RAT	ROS SPD	STE BP	R OS L 2
# COMB KOEN RUTH	NEG N-A- S IG	YORK	L S	YA -FL CF/ SS/ PF/	NKEI D- I	RAT 3/2 2/0	ROS SPD	STE BP	R OS L 2
# COMB KOEN RUTH GEHR	NEW N-A- S IG	YORK	B L S L	YA -FL CF/ SS/ RF/ 1B/	NKEI D- 1	RAT 3/2 2/0 2/0 3/0	ROS SPD 4 3 2 3	STE BP	R OS 1 2 3 4 5
# COMB KOEN RUTH GEHR SAMU	NEG N-A- S IG	YORK	B L S L	YA -FL CF/ SS/ RF/ 1B/	NKEI D- 1	RAT 3/2 2/0 2/0 3/0	ROS SPD 4 3 2 3	STE BP	R OS 1 2 3 4 5
# COMB KOEN RUTH GEHR	NEG N-A- S IG IG EL ERI	YORK	8 LSLLRR	YA -FL CF/ SS/ RF/ 1B/ 2B/ 2B/	NKER D- 1 OF	3/2 2/0 2/0 3/0 2/2 3/2	ROS SPD 4 3 2 3 5 4	STE BP	R OS 1 2 3 4 5
1927 # COMB KOEN RUTH GEHR SAMU LAZZ	NEG N-A- S IG IG EL ERI N	YORK	8 LSLLRR	YA -FL CF/ SS/ RF/ 1B/ 2B/ 2B/	NKER D- 1 OF	3/2 2/0 2/0 3/0 2/2 3/2	ROS SPD 4 3 2 3 5 4	STE BP	R OS 1 2 3 4 5 6 7 8
1927 COMB KOEN RUTH GEHR SAMU LAZZ DUGA	NEG N-A- S IG IG EL ERI N INS	YORK	8 LSLLRR	YA -FL CF/ SS/ RF/ 1B/ 2B/ 2B/	NKER D- 1 OF	3/2 2/0 2/0 3/0 2/2 3/2	ROS SPD 4 3 2 3 5 4	STE BP	R OS 1 2 3 4 5 6 7 8
1927 # COMB KOEN RUTH GEHR SAMU LAZZ DUGA COLL	NEG N-A- S IG IG EL ERI N INS	YORK	8 LSLLRR	YA -FL CF/ SS/ RF/ 1B/ 2B/ 2B/	NKER D- 1 OF	3/2 2/0 2/0 3/0 2/2 3/2	ROS SPD 4 3 2 3 5 4	STE BP	R OS 1 2 3 4 5 6 7 8
1927 # COMB KOEN RUTH GEHR SAMU LAZZ DUGA COLL PASC	NEG N-A- S IG IG EL ERI N INS HAL	YORK	B LSLLRRRRLR	YA -FL CF/ SS/ RF/ 1B/ 2B/ 2B/ 2B/ C/ OF/ 2B/ C/	NKEI D- 1 OF	RAT 3/2 2/0 2/0 3/0 2/2 3/2 2/0 1/0 1/1 2/0	ROS SPD 4 3 2 3 5 4 3 2 3 3	STE BP	R OS 1 2 3 4 5 6 7 8
1927 # COMB KOEN RUTH GEHR SAMU LAZZ DUGA COLL PASC MORE	NEG N-A- S IG IG EL ERI N INS HAL HAR OUGH	YORK	B LSLLRRRRLR	YA -FL CF/ SS/ RF/ 1B/ 2B/ 2B/ 2B/ C/ OF/ 2B/ C/	NKEI D- 1 OF	RAT 3/2 2/0 2/0 3/0 2/2 3/2 2/0 1/0 1/1 2/0	ROS SPD 4 3 2 3 5 4 3 2 3 3	STE BP	R OS 1 2 3 4 5 6 7 8
1927 COMB KOEN RUTH GEHR SAMU LAZZ DUGA COLL PASC GAZE BENG GAZE	NEG N-A- S IG IG EL ERI N INS HAL HAR	YORK -M-E	LSLLRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR	YA -FL CF/ SS/ RF/ 1B/ 2B/ 2B/ 2B/ C/ OF/ 28/ OF/ 3B/ 3B/	SC T NKEI D- 1 OF	RAT 3/2 2/0 22/0 33/0 22/2 22/0 11/0 11/1 22/0 12/1 22/1 12/1	ROS SPD 4 3 2 3 5 4 3 2 3 3 3 3 3 3 3	STE BP	R OS 1 2 3 4 5 6 7 8
# COMB KOEN RUTH GEHR SAMU LAZZ DUGA COLL PASC MORE BENG GAZE WERA DURS	NEW N-A- S IG IG EL ERI N INS HAL HAR' OUGH	YORK H-E	LSLLRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR	YA -FL CF/ SS/ RF/ 1B/ 2B/ 2B/ 2B/ C/ OF/ 28/ OF/ 3B/ 3B/	SC T NKEI D- 1 OF	RAT 3/2 2/0 22/0 33/0 22/2 22/0 11/0 11/1 22/0 12/1 22/1 12/1	ROS SPD 4 3 2 3 5 4 3 2 3 3 3 3 3 3 3	STE BP	0S 1 2 3 4 5 6 7 8
1927 COMB KOEN RUTH GEHR SAMU LAZZ DUGA COLL PASC GAZE BENG GAZE	NEW N-A- S IG IG EL ERI N INS HAL HAR' OUGH	YORK H-E	LSLLRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR	YA -FL CF/ SS/ RF/ 1B/ 2B/ 2B/ 2B/ C/ OF/ 2B/ C/	SC T NKEI D- 1 OF	RAT 3/2 2/0 22/0 33/0 22/2 22/0 11/0 11/1 22/0 12/1 22/1 12/1	ROS SPD 4 3 2 3 5 4 3 2 3 3 3 3 3 3 3	STE BP	R OS 1 2 3 4 5 6 7 8
# COMB KOEN RUTH GEHR SAMU LAZZ DUGA COLL PASC MORE BENG GAZE WERA DURS GRAB	NEG N-A- SIG IG EL ERI N INS HAL HAR OUGI LLA	YORK	LSLLRRRRLRRRLRRRLRRRLRR	YA -FL CF// SS:// SS:// SS:// SS:// SB:// CF// SB:// CF// SB:// CF// SB:// CF// CF// CF// CF// CF// CF// CF// C	NKEED- 1 OF:	RAT 3/2 2/0 2/0 33/0 2/2 2/0 1/0 1/1 2/0 2/1 1/0 2/0 2/0	ROS SPD 4 3 2 3 5 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	STE BP	R OS 1 2 3 4 5 6 7 8 H
# COMB KOEN RUTH GEHR SAMU LAZZ DUGA COLL PASC MORE BENG GAZE WERA DURS GRAB	NEG N-A- SIG IG EL ERI N INS HAL HAR OUGI LLA	YORK	LSLLRRRRLRRRLRRRLRRRLRR	YA -FL CF// SS:// SS:// SS:// SS:// SB:// CF// SB:// CF// SB:// CF// SB:// CF// CF// CF// CF// CF// CF// CF// C	NKEED- 1 OF:	RAT 3/2 2/0 2/0 33/0 2/2 2/0 1/0 1/1 2/0 2/1 1/0 2/0 2/0	ROS SPD 4 3 2 3 5 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	STE BP	R OS 1 2 3 4 5 6 7 8 H
1927 # COMB KOEN RUTH GEHR SAMU LAZZ DUGA COLL PASC MORE BENG GAZE WERA DURS	NEWN-A-SIG	YORK	L SLL RR RR LR RR R	YAA -FL CF/SS/RF/1B/2B/2B/2B/3B/C/3B/C/3B/C/SS/SS/SS	NKEED- 1 OF:	RAT 22/0 22/0 22/0 22/0 22/0 22/0 22/0 22/	ROS SPD 4 3 2 3 5 5 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	BP	R DS 1 2 3 4 5 6 7 8 H

D第四頁: (如圖)

· BPOS (Batting Positions):打擊順序,在資料的最右側,由上依序而下爲1至8棒加上一位DH(投手指定打擊)計九棒。如果您在遊戲磁片開賽前選擇DH,則出賽球員爲上述九棒。本項資料僅僅供參考之用,無法在本頁直接進行編輯更改。

註:如果想更改打擊順序,請按 L 鍵可看 到球員打擊順序的詳情(如圖),挑出 兩位想相互交換順序的球員後,按下 RETURN鍵即可更改順序(如圖)。

· RAT : 守備位置比率,即擔任主、次要守備位置的比率。其數值可為 0 、 1 、 2 或 3 , 0 為表極不合適擔任該位置; 1 表可勉强擔任,但表現欠水準; 2 表可擔任該守備位置,人人工常但非最佳; 3 表最佳守備位置,屬滴水不漏型的「金手套」。您可編輯更動本項資料,不過即使該球員的 RAT 很高(例如為 3),如果球的落點很好,他還是無法接到球;但是球員的 RAT 很小,則儘管球的落點不佳,打擊者也不易被刺殺出局。因此本項資料對球員守備有很大的關聯。

· S P D: 跑壘速度,範圍由1至5顯示球員在 盜壘時的跑壘速度及其機智。本聯盟 賽中球員的平均跑壘速度爲3。本項 資料也可編輯更動,您可將所有球員 的 SPD 值改爲5,成爲極具爆發力 的跑壘者。

(2)投手資料頁:

當您位於打擊手資料頁,可按下 P 鍵查看投手 資料,如下列各頁:

A第一頁:

· Name: 球員姓名最多可由十四個字母組成

,本項資料在往後各頁將皆顯示。

· P : R (右投手)或L (左投手)。

· W- L : 勝負記錄。

·ERA:平均責任失分。

· IP :出場投球局數。

· H:被擊出的安打數。

		W-P	0	-64-1	_	-ERA-	-TP	- H-
	N-R-	H-E	 r			-PWW-	-11	-11
SHOC	KER		R	18-	6	2.84	200	207
THOM	AS		R	7-	4	4.85	89	111
HOYT			R	22-	7	2.64	256	242
HOOR	E		R	19-	7	2.28		185
PENN	OCK		L	19-	8	3.00		225
PIPG			R	10-		4.12	-	
RUET			L	13-	6	3.38		
SHAW			R	2-		2.86	44	44
BEAL			R	0-	0	9.00	07	38
GIAR	D		L	0-	0	8.00	27	30

1927 NEW YORK		YA	NKEE	18	ROS	STER	
#N-A-M-E	P	-G	CG	sv	-вв	-90	S
SHOCKER	R	31	13	0	41	35	R
THOMAS	R	21	1	0	43	25	R
HOYT	R	36	23	- 1	54	86	3
HOORE	R	50	6	13	59	75	R
PENNOCK	L	34	18	2	48	51	S
PIPGRAS	R	29	9	0	77	81	S
RUETHER	L	27	12	0	52	45	5
SHAWKEY	R	19	0	4	16	23	R
BEALL	R	1	0	0	0	0	2
GIARD	L	16	0	0	19	10	F
PRESS: E EDIT S	TAT	s	С	СНА	NGE	ROST	EF

B第二頁:

· G : 出場擔任投手次數。

· C G : 完投場數。

· S V:擔任救援投手次數。

· B B : 四 獎 球 次 數 。

· S 0 : 三振次數。

· S :擔任Starter (先發)或Reliever (救援)。當創造一位新投手後,通 常設定爲R,但R或S間是可變的。

C 第三頁:

· T : R (右投)或L (左投)。

- B:L(左打),R(右打)或S(皆可)。
- · S P D: 购壘速度,數值由1至5,與前面 打擊者所述相同。
- ·RAT:守備位置比率,數值由0至3,"/" 右邊表擔任投手外的其他守備位置 ,左邊爲擔任投手位置。一般投手 的右邊防守率爲0,因爲僅有極少 數的球員在擔任投手後,能在其他 守備位置表現在水準以上。

1927	NEW	YORK		YANKI	ZES	ROST	ER
#	N-A-	H-E	т	В	RAT	SPO	
SHOC	KER		R	R	3/0	2	
THOM	AS		R	L	3/0	2 2	
HOYT			R	R	3/0	2	
HOOR	Ε		R	R	3/0	2	
PENN	OCK		L	L	3/0		
PIPG	RAS		R	R	3/0	3	
RUET	HER		L	L	3/0	2 2	
SHAW	KEY		R	R	3/0	2	
BEAL	L		R	R	3/0		
GIAR	D		Ĺ	R	3/0	2	
PRESS:	E	EDIT	STATS	c	СНА	NGE RO	STER
- Principal i	S	MORE	STATS	В		BATTE	
	E.		LINEU			LEAVE	aki to

十一、編輯備忘錄

- (1)直接拷貝已存在的球員或球隊(其攻守資料齊備),較創造一位新球員或球隊為方便容易。 因為後者須逐項輸入每位球員的資料,而前者 僅需由存在的球隊直接拷貝到本磁片即可。
- (2)部份資料爲2或3位數字所組成,當輸入資料 時該空位應補0,不可令其空下。例如,某位 球員已有九支全壘打,輸入時爲09(當您按 下 ESC) 鍵後該0會自動消失,僅顯示9; 如未補0則該名打者在本球季將擁有九十支全 壘打!)。在攻守資料中領補0的項目有:

留不變。

- ①打擊者部份: HR、RBI、AB、H、SO、BB、SB。
- ②投手部份: W-L、ERA、IP、G、CG、 SV、BB、SO。
- (3)當使用 RETURN 鍵或箭號鍵輸入變更資料時,可仍舊停在同一頁,將游標移至下一位球員上或者再按 ESC 鍵及 S 鍵進入下一頁編輯,更正同一位球員的攻守資料。在結束所有球員的編輯或變更資料後按下 ESC 鍵數次,會出現詢問所有編輯資料是否要寫回本磁片的訊息,請按下 (表肯定)或 (表否定)。如選擇 (表確機會啓動將所有資料寫回磁片;按 N 則磁片上的資料仍保

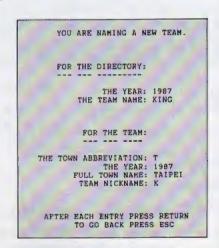
N-A-M-E	T	В	RAT	CDD
	•		2186.7	OF D
SHOCKER	R	R	3/0	2
THOMAS	R	Ĺ	3/0	2
HOYT	R	R	3/0	2
HOORE	R	R	3/0	2
PENNOCK	L	L	3/0	2
PIPGRAS	R	R	3/0	2 2 2 3 2
RUETHER	L	L	3/0	2
SHAWKEY	R	R	3/0	2 2 2
BEALL	R	B	3/0	2
GIARD	L	R	3/0	2
DO YOU WANT TO				ANGES?

- (4)當一位新手加入球隊,關於其資料輸入,建讓 您給予至少五十次打數(如加入者爲打擊手) 或投廿局球(如加入者爲投手),然後再依據 相關資料逐一鍵入其他資料。例如,打者的安 打數、四壞保送等,投手的被安打數、三振打 者等。
- (5)球隊資料中必須包括下列必備的資料:

- (a)擁有不同名字的十五名打擊手及十名投手 打擊手的打數須大於 0 ,同時投手的投球局 數也必須大於 0 。
- (b)前8位打者的守備位置應涵蓋整個球場,即 C,1B,2B,3B,SS,RF,CF,LF八 個位置皆須有球員擔任,剩餘的一棒則可爲 投手指定打擊DH或投手來擔任第九棒。
- (c)在比賽前球隊的所有資料應先驗證一下,以 確使該隊資料齊全能進行 MLB 的各項比賽。

十二、創造球隊

在選擇頁按下 图 鍵, 您將被要求輸入該新球除的有關資料(如屬),例如除名、年度等,直到最後一項(球除別號),接著會顯示打擊手資料的第一頁;若按 图 鍵則會進入投手的資料第一頁。這些資料各頁目前皆空白,須待您一一輸入或由其他球除「微召」球員過來。在鍵入球除別號之前,若按 ESC 鍵,則在此之前所鍵入的資料將全被消除。



至於球員資料部份已處於「假設」狀態,例如打 繫位層、投球習慣、RAT及SDP等,常對每位 錄員事先設定數值。這些設定的數值並非不可更改 ,其目的在於引導輸入正確的資料,您可隨時編輯 (E鍵)或更換球員(C鍵),輸入各球員預定的 各項資料。記住您有權將 MLB 系統中任一名球員 「徵召」到您的球除中。

十三、更換隊名

在球除經理磁片上已擁有一支資料完整的球除, 您可於選擇頁按下 R 鍵,並挑出該隊更改其名稱 ,僅須輸入新的隊名及球隊別號等相關資料後,按 下 RETURN 鍵即可更換除名。

第三部分 • 攻守記錄編輯磁片

一、攻守記錄編輯磁片的特色

攻守記錄編輯磁片(BS/SC)可與MLB的 任何磁片配合使用,爲一多重功能的工具磁片。

(1) 攻守記錄編輯累計:

配合遊戲磁片的使用,在比賽結束後能立即由 監視器或列表機獲得該場比賽攻守雙方的比賽資料,並可累計回攻守記錄編輯 磁片的原球除資料上。或對於某一特殊比賽的其中一除,或雙方球除的攻守記錄,能夠經編輯累計回本磁片所存在的任一球除中。

(2) 進行比賽:

某一球除的攻守資料,在累積了一段適當的次數後,這些編輯累計的攻守記錄的經驗資料齊備後,也可正式加入MLB的各項比賽。如此將使原僅能使用「攻守記錄不變」的MLB比賽成為更具變化性。故使用本磁片上「攻守記錄」不斷更動的資料,可增加比賽的趣味;換句話,您今後可把每場比賽的攻守資料寫回本磁片,同時因資料的變動對於下一場該除的比賽亦有影響,而非以往上、下兩場比賽間毫無關聯。

(3)顯示或列印球隊資料:

如不進行比賽,也可藉由本磁片來顯示、或列 印磁片上所累積的球員資料、或 MLB 磁片上 任何球隊的攻守資料,對於您分析各球隊的資料 有很大的助益。

二、載入本磁片後

有些主機需要較長的時間載入本磁片,當磁碟機 的燈熄滅後,請按下空白鍵即進入選擇頁(如圖) ,您會看到下列三個功能鍵:

MICRO LEAGUE

BOX SCORE / STATS COMPILER DISK

PRESS: P PLAY A GAME

S SEE OR PRINT COMPILED STATS

D DELETE A TEAM FROM THIS DISK

(C) COPYRIGHT 1986 MICRO LEAGUE SPORTS ASSOCIATION

- P ——進行比賽(如希望將比賽的資料編輯累計 下來,須經由本磁片來進行比賽)。
- S 查看或列印資料(對於攻守記錄編輯磁片 或 MLB的其他磁片上的球隊資料,皆可 經由此查看或列印)。
- D 删除本磁片上的球段。

註:下列各節將對上述功能鍵詳細介紹。

三、進行比賽

選擇 P 鍵進行比賽,應先將遊戲磁片置入磁碟

特訊電腦[76平5月]

機按下 RETURN 鍵,接著要選擇比賽的球隊 (可由遊戲磁片或其他磁片,如球隊磁片、球隊經 理磁片或攻守記錄編輯磁片,來選擇參加比賽的隊 伍)。

※注意事項:

在經由攻守記錄編輯磁片載入遊戲磁片,或者直接載入遊戲磁片,對於比賽本身並無差別。但若想在比賽後編輯累計該場比賽的有關資料,則必須經攻守記錄編輯磁片再載入遊戲磁片,且應確定在編輯前該攻守記錄編輯磁片已放入磁碟機中。

ALL-ST	ARS	AB	R	Н	RBI
CAREW WILLIAMS DIMAGGIO RUTH B ROBINSON CRONIN GEHRINGER BERRA FELLER JOHNSON	1B LF CF RF 3B SS 2B C P	5 6 6 6 5 4 5 2 2	2 1 3 2 1 1 2 0 1 1	3 2 5 3 1 1 2 0 1	2 0 4 4 2 0 0 1 0 1
N NEXT PAG	TOTALS		14		
N NEXT PAG	E P PRINI		JUMPI	LE	E END
ALL-ST		AB	R	H	RBI
ALL-ST CLEMENTE MAYS		AB 5 4			
ALL-ST	ARŜ RF	AB 5	R	Н	RBI O
ALL-ST CLEMENTE MAYS MCCOVEY	ARS RF CF 1B	AB 5 4 5	R 0 1	H 1 1 3 1 1 1	RB1 0 0 0 0
ALL-ST CLEMENTE MAYS MCCOVEY AARON HORNSBY	ARS RF CF 1B LF 2B C 3B	AB 5 4 5 5 5 5	R 0 1 1 0 1 2 1	H 1 1 3 1 1 1 2	RB1 0 0 0 0 0
ALL-ST CLEMENTE MAYS MCCOVEY AARON HORNSBY BENCH E MATHEWS	RF CF 1B LF 2B C 3B SS P	AB 5 4 5 5 3 3 4 1	R 0 1 1 0 1 1 0 0 0	H 1 3 1 1 2	RB1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
ALL-ST CLEMENTE MAYS MCCOVEY AARON HORNSBY BENCH E MATHEWS BANKS ALEXANDER	ARS RF CF 1B LF 2B C 3B SS	AB 5 4 5 5 3 3 4	R 0 1 1 0 1 2 1 0	H 1 3 1 1 1 2 1	RB1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
ALL-ST CLEMENTE MAYS MCCOVEY AARON HORNSBY BENCH E MATHEWS BAWKS ALEXANDER SPAHN DEAN	ARS RF CF 1B LF 2B C 3B SS P P P	AB 5 4 5 5 5 3 3 4 1 2 0	R 0 1 1 0 1 2 1 0 0 0 0	H I I 3 1 1 1 2 1 0 0 0 0	RBI 0 0 0 0 3 3 2 0 0 0 0 0 0
ALL-ST CLEMENTE MAYS MCCOVEY AARON HORNSBY BENCH E MATHEWS BANKS ALEXANDER SPAHN OEAN ROSE HUBBELL	RF CF 1B LF 2B C 3B SS P P P P P P P P P P P P P P P P P P	AB 5 4 5 5 3 3 4 1 2 2 0 1	R 0 1 1 0 1 1 2 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0	H 1 3 1 1 2 1 0 0 0 1	RBI 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

比賽結束後,螢幕將自動顯示先攻除打擊者的資料(如圖);按下 图 鍵,則顯示後攻除的比賽資料(如圖)。接著顯示投手資料及其他特殊資料(如失誤次數等)。至於攻守資料的列印,不論螢幕顯示何項資料,在按下 P 鍵後所有比賽資料皆會列印(如圖),待列印完畢再按 P 鍵,則可得到另一份相同的資料。列印比賽資料應在將所有比賽資料編輯累計前完成,如果想結束上述所有動作,則按下 E 鍵即可。

四、編輯累積攻守資料

E:WILLIAMS, BANKS, E MATHEWS

DP:AL (1), NL (1)
2B:WILLIAMS, RUTH, BERRA
3B:CAREW
HR:RUTH(2), B ROBINSON, BENCH
E MATHEWS
SB:ALEXANDER
SF:JOHNSON
WP:JOHNSON
HPP:MAYS(BY FELLER)

N NEXT PAGE P PRINT C COMPILE E END

在完成上節查看或列印工作之後,按下 © 雞可將本次比賽的所有資料,編輯累加到本磁片的球隊記錄中。首先電腦會列示磁片上的球隊名單,在選擇球隊後,按下 RETURN 鍵,即將所有攻守資料累加至該球隊的資料上(如圖)。如果球隊名單中無適當的隊伍,則可選擇0號鍵,表示新球隊將加入本磁片,您須將該球隊年份(四位數字),隊名(最多九個字母)輸入,最後記得按下

RETURN 鍵,一支新球除的攻守資料已存到 攻守記錄編輯磁片上的球除名單。

五、注意事項

- (1)如果未裝置列表機,請勿按 P 鍵,以免程式 陷入動彈不得的情況,嚴重的話甚至會喪失所 有的比賽資料。不過是否裝置列表機,對於查 看改守資料及編輯累積資料臺無關聯。
- (2)並不是每次編輯累積資料時,兩支球歐皆需同時進行編輯,您可憑喜好選擇其中一支球歐, 進行編輯累積其所有的比賽資料。
- (3)如果您和朋友擁有 數張攻守記錄編輯 磁片,想在每張磁片上編輯累積某場比賽的攻守資料,也可以進行多次重複編輯工作。在進行第二次編輯時,電腦會警告您該項資料已被編輯累積至某球除過,如果第二次仍編輯在同一張磁片的同一球除,則該項資料會再次累積至該除資料,因此在按 C 鍵前,應先確定攻守記錄編輯磁片是否在磁碟機中。
- (4)在未完成所有的列印編輯累積前,請勿按 E 鍵以結束。因為按下 E 鍵會返回攻守記錄編輯的選擇頁,另一楊比賽正待展開。如果您已確實完成所有工作,或有些疲倦,僅需將主機 開關關掉即可。

六、查看或列印資料

1985 KANSAS C	YTI	ROYAL	S R	OSTE	R
#N-A-M-E	В	-FLD-	-AVG-	HR :	RBI
L SHITH	R	LF/	. 257	6	41
WILSON	S	CF/	. 278	4	43
BRETT	L	38/	. 335	30	112
MOTLEY	R	RF/	. 222	17	49
WHITE			. 249	22	69
BALBONI	R	18/	.243	36	88
SUNDBERG	R	C/	. 245	10	35
BIANCALANA		SS/IF			E
HCRAE	R	OF/	.259	14	70
WATHAN	R	C/1B	.234		5
CONCEPCION			.204	2	
IORG	L	18/OF	.223		2
SHERIDAN	L	07/	. 228	3	13
PRYOR	R	3B/IF	.219	1	
ORTA	L	OF/	- 267	4	43

在選擇頁按下 S 鍵,不久攻守記錄編輯磁片 上的球線名單將列示出來,此時您可選擇欲查看 或列印其資料的球線,或是再放入其他的 MLB 磁片,然後按下 RETURN 鍵,即可顯示該磁 片上的球隊名單。

在查看資料中可隨時按下 P 鍵列印球員的資料,所列印的資料安排方式,與在比賽中所看到球員打序的排列方式相同,但與球員攻守資料的排列方式有所不同(如圖)。

※注意事項:

在「攻守資料」中您或許會看到小數點的投球局數(例如 6.1 表該投手投了 6又 1/3 局, 4.2 表投了 4 又 2/3 局等),但在正式的球員資料中您只能見到整數的投球局數,不過小數點部份的局數仍被記錄於資料中,只是未顯示出來。當往後進行編輯累積攻守資料時,該項小數點仍會被列入計算累加到 IP 欄下。

七、删除球隊

在選擇頁按下 D 鍵後,挑選您所希望永久删除的球隊。攻守記錄編輯磁片上最多可存入卅二支球隊的資料,您可隨時檢視删除其中不需留存的球隊,將其淘汰,以留出空位容納其他新加入球隊的資料。

八、累計資料時的注意事項

如同球隊經理磁片所創造的球隊一樣,要取得出 賽資格。攻守記錄編輯磁片上累計資料而成的球隊 若要參加比賽,則該隊的十五名打擊手中應至少有 一次有效的打數,同時十名投手皆應至少投過一局 球;如該隊未具上述條件,則在球隊名單列示時, 在該球隊前的字母或數字加上括號予以識別。

攻守記錄編輯磁片上的球除在比賽中會受到所累 積資料的影響,因此建議您暫勿使用由累計資料而 成的球除來比賽,以防球員表現不穩定。一般而言 ,打擊者在四十次打數中有一支以上的安打,投手 在九局的主投中被擊出一支以上的安打,其整體表 現較穩定。

九、與其他MLB磁片的配合

如果先載入球除經理磁片可將本磁片上的球除拷 貝至該磁片上,如此攻守記錄編輯磁片馬上可删除 該球除,以空出更多的位置容納其他球隊的資料。

編輯攻守資料或球隊成員時,應先載入球隊經理 磁片,再讀入攻守記錄編輯磁片上的球隊資料。現 在您可以任意編輯或變更該球隊隊員的攻守資料或 者更換球員,以上種種皆需利用球隊經理磁片上的 功能,但這些更動仍可保留在攻守記錄編輯磁片上 。這項功能對於 MLB 的愛好者有莫大的助益,因 為在球季進行中可與現實比賽情況隨時配合,將其 比賽資料全部編輯並保留在您的磁片上。

十、棒球常見術語

E :失誤(error)

DP: 雙殺 (double play)

2B:二壘打(double)

3B : 三壘打(triple)

HR : 全壘打 (home run)

RBI:打點(runs batted in)

R :失分(runs)

ER : 責任失分

ERA: 平均責任失分

SO : 三振(Strikeouts)

BB : 四壞保送 (base on balls)

SB : 盜壘 (Stolen base)

SF : 高飛犧牲打 (Sacrifice fly)

WP : 爆投(Wild pitch)

PB:漏接(Passed ball)

HBP : 觸身球 (batter was hit by pitch)

Balk: 投手犯規(by a pitcher)

第四部分・球隊磁片

一、關於球隊磁片

有了球除磁片,不但可使您有更多挑選與賽球除的機會,另外還可以將比賽中的賽程「保存」在球除磁片上,等到有時間您可隨時再完成該場所剩餘的賽程。因為球除磁片無法直接Boot,必須經由攻守記錄編輯磁片或遊戲磁片Boot之後,再將球除磁片放入磁碟機。當螢幕出現N(新比賽),R(繼續前場賽程),D(示範賽)三項功能鍵時,按下图鍵即可自行將前場有關資料載入繼續比賽。

MICRO LEAGUE BASEBALL

THE GAME CURRENTLY SAVED ON THIS DISK IS:

1985 BALTIMORE ORIOLES 1985 BOSTON VS. RED SOX

BODDICKER

ROYD

PRESS: RETURN FOR THIS GAME ESCAPE TO START OVER

COPYRIGHT 1984
MICRO LEAGUE SPORTS ASSOCIATION

至於在比賽中如何「保存」該場賽程,其步驟如下

- (1)您必須擁有球除磁片,否則無法進行保存賽程 的工作。
- (2)要確定「保存」賽程動作前,球隊磁片已放入 磁碟機中。
- (3)當比賽中螢幕右下出現OFFENSE或DEFENSE 文學時,馬上按下營鍵,即可進行「保存」工作。

二、附註

當在上述 OFFENSE或 DEFENSE 字樣出現時

- ①若按下**区**鍵,則可省去或保留選手每局間出入 休息室的動作。
- ②若按下M鍵,則可關閉或開啓比賽中的各種聲 音效果。



親愛的精訊之友:

「精訊電腦」自去年十月十日創刊至今,普 受好評,讀者投稿也極為踴躍,在此向各方的 支持與建議致謝。

本刊數迎各界針對Apple、PC 及任天堂的 遊戲發表心得,或是特別創作,形式不拘,但 本刊有最後決定權。

又因來稿者衆,處理稿件時不免有所延誤, 但仍會在最短時間內加以處理。如投稿未便採 用,將退回原稿,另外下列數點,希望讀者在 寫作時能配合,以利編輯作業。

- 一文稿一律由左至右横寫,並使用有格稿紙(
 請勿用筆記紙或信紙)。
- 二文內有插圖、照片、手繪圖者,請勿混入文

稿內,另外集中或貼於紙上,並附簡單說明

三來稿請以掛號送交本公司編輯部,文稿部分 應為手寫,影印稿恕不接受。

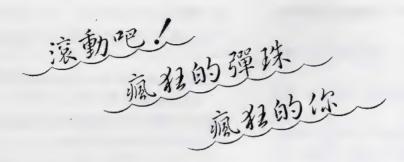
啜來稿可以筆名或真名發表,但使用筆名發表者,仍需註明真實姓名。另外請註明聯絡地址與雷話,以便聯絡及寄發稿酬。

來稿一經刊登,除字數不足一千字者致贈書 期雜誌之外,其餘稿件將視其內容贈予稿酬, 若有照片、繪圖者,稿酬從優計算。

若有特別或長篇寫作計劃,請先與編輯部聯 籍,本刊可以給予必要的協助與支持。

精訊電腦雜誌社啓







精訊電腦第七期介紹過「瘋狂彈珠」後,已有不少玩家羅羅欲試,想來一場瘋狂的計時彈珠賽。現在筆者將賽前的準備告訴各位玩家,以期助您妥當地面對這六關的比賽;另外還為玩家們刊出六關全圖,讓您能洞察先機、綜觀全貌,準備好上手了嗎?

- 游戲配備
 - ① Apple Ie 128 K 主機。
 - ②單/彩色顯示器。
 - ③瘋狂彈珠磁片(一片兩面)。
 - ④一支可靠的摇桿。

爲什麼我特別强調—支可靠的搖 桿呢?所謂「工欲善其事,必先利 其器」,有一支靈敏的搖桿,才能 使你穩定地滾動彈珠。否則彈珠失 去了正確的方向,甭說過關,只怕 是時間結束,要判你出局。

如果你真的没有一支好搖桿,那 就只好使用鍵盤來控制了。不過, 你必須先關機,將搖桿的挿頭拔起 來,否則程式會自動選擇搖桿,使 你無法使用鍵盤來控制。以下便是 鍵盤的控制法:

•一號玩者:(空心蘋果表加速)



•二號玩者:(實心蘋果表加速)



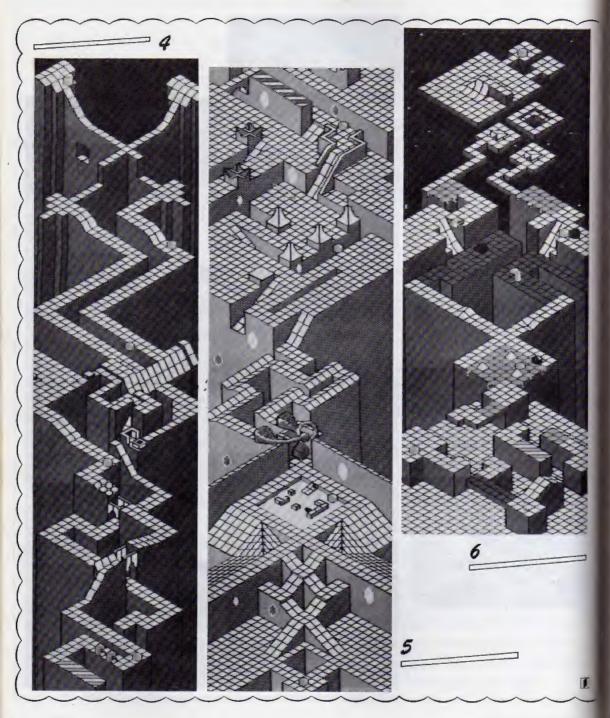
ESC 鍵——暫停遊戲,再按
 一次便可繼續遊戲。

註:使用搖桿者,按鈕壓住不放, 即可加速。

當你順利載入程式後, 請先選擇 比賽人數(按[]或[]號數字鍵), 之後不要按下任何按鍵, 否則比賽 結束後, 便無法將分數記錄於排行 榜上。

除了第一關的熱身賽之外,其他 每一關,只要你到達終點後,程式 會自動把剩餘的時間加到下一關之 中,使你有更多的時間進行比賽。 所以你必須爭取時間,以便順利完 成所有的賽程。祝你成功!







完成任務的小秘笈日

線寶石勇士Ⅱ(Genstone Healer)是 最近很不錯的一個探險遊戲,內容設計的很好,故 事也很吸引人,比第一代增加了許多東西,也使遊 職的雛度增加。

本遊戲的目的是要找到二十五項治療綠寶石的物品及二項用來分裂綠寶石的魔法鐵鏡和鑿子。但是地方這麼大,怪物又多,想要活著全部找到實在是太困難了。在經過我兩天的研究,發現兩個完成任務的重要秘密,因此如果你對自己沒信心,或你想放棄這個神聖的任務的話,請你先把本篇看完了再決定吧!

《秘密 I 》:

你是不是有過玩到忘記貯存(Save)遊戲,而 痛苦不堪的經驗(找到了那麼多東西,眼看就要… …)。沒有關係,告訴你第一個秘密,只要用有 SECTOR EDITOR功能的程式,把地圖磁片的 磁軌\$00,磁區\$0F中第00位元的值改為FF ,再存囘磁片。當再度囘到遊戲時,按囚鍵(Old game),看看會有什麼結果?

《秘密Ⅱ》:

你是不是常常(也是最喜歡)用到權杖,它可產生防護單,抵擋攻擊,但是不是覺得它使用的時間太短了?事實上每樣東西都是如此。這時你只要照(圖一)去改綠寶石勇士 II 磁片上磁軌 \$0C,磁區 \$06,位元C4到C9,D7到DC,EA到EF的值全部改爲EA,到時候你用權杖就沒有時間限制了,而且永遠都有防護單,不會消失。





- 綠寶石勇士Ⅱ-

SEC	CTOI	EI	OTIC	R					DISK B
00-	18	69	02	38	ED	11	EO	85	х) В8МQ@.
08-	32	05	31	FO	2C	A5	31	20	2E1P, %1
10-	13	67	85	33	A5	32	20	13	S'.3%2 S
18-	67	C5	33	BO	07	A2	02	A5	'E30G"B%
20-	31	4C	26	66	A2	00	A5	32	1L&&"@%2
28-	C9	00	30	01	E8	BD	A8	9E	1@OAH=
30-	8D	97	9E	BD	9E	9E	8D	98	=
38-	9E	AD	53	EO	29	01	AB	В9	S@)A(9
40-	21	9F	48	20	E5	6A	68	48	!.H E*(H
48-	A2	23	AO	30	20	7A	АЗ	20	"# O :#
50-	CC	6A	68	A2	23	AO	30	20	L*("# 0
58-	7A	A3	20	CC	6A	A9	FF	8D	:# L*)
60-	9B	A3	20	EB	6A	AO	9E	A2	. # K* . "
68-	94	20	8E	65	60	AO	00	AD	% @-
70-	1A	EO	20	3F	08	8C	26	9F	Z@ ?H.&.
78-	8E	27	9F	AD	19	EO	20	3F	.,Y@ ?
80-	08	8C	28	9F	8E	29	9F	AD	H. ()
88-	18	EO	20	3F	08	8C	2A	9F	X@ ?H.*.
90-	8E	2B	9F	AD	17	EO	20	3F	.+W@ ?
98-	80	8C	2C	9F	8E	2D	9F	AO	Н.,
A0~	9F	A2	26	20	30	80	AO	9F	, "& <h .<="" td=""></h>
A8-		23	20	8E	65	A9	00	85	"# .%)@.
BO-	E9	60	60	A9	FF	85	ED	AD	I)M-
B8-		EO	OD	08	EO	FO	OB	AD	G@MH@PK-
CO-		EO	DO	03	CE	08	EO	CE	G@PCNH@N G@-I@MJ@
C8-	-	EO		09	EO	OD	OA		PK-I@PCN
DO-				09	EO	DO	03		J@NI@-D@
D8-			CE	09	EO		04	1400	ME@PK-D@
E0-			EO	FO			04		PCNE@ND@
E8-				05	EO 1F	CE	04 5D	-	-1BP N1B
F0-				FO		20			PZ @.].
F8-	DO	1A	AO	00	90	20	PD	07	I & d. J.

TRACK \$0C, SECTOR \$6 DOS 3.3



完成任務的小秘笈口

自從縣寶石勇士II(Gemstone Healer)推出 之後,精訊資訊公司陸續接到幾位高手的稿件,詳 速更改各種物品的方法,甚至還有能使權杖效用永 不消失的方法,委實可佩!不過在我看過其他幾封 稿件之後,覺得十分奇怪,爲何沒有人列出遊戲中 的重要關鍵——綠寶石各片的修復配方呢?於是我 花費兩天的時間,寫了這篇修改的文章,其中若有 什麼錯誤,還請各位玩家多多指正。

在綠寶石勇士 II 中,修改物品的方法十分簡單, 只要你用任何磁區編輯程式,把第十大磁軌,第零 磁區的資料讀入電腦,就差不多可以看出端倪了:

表--

從第1F位元到第49 位元是你身上攜帶物品的代號,其中包括了各種魔法工具、醫療工具、綠寶石及分裂工具等,只要你查看表二的物品代號對照表,便不攤看出表一中人物所攜帶的物品:一枚戒指、一張磁片、三隻號角。如果你需要其他物品,只要把代號填入後方的空格(顯示00的位元均代表空格)就行了。假如我要兩根凍結棒,我只要在第25、26位元中填入凍結棒的代號11,將資料重寫囘磁片上,再重新進入遊戲就行了。

另外,在同一磁區中也記錄了弓箭和炸藥包的剩餘數量,這兩項物品的記錄位址分別在第14、15兩個位元,只要改成FF,那弓箭就有255支,炸藥包也有255枚了。另外,號角的功用是起死囘生,在你死亡時若身上帶有號角,則可按□鍵復生,但一個人只能有三次起死囘生的機會,所以多帶無益

在前文已詳介紹了各種物品的修改方法,在這裡,我想再談談綠寶石的修復法則。在各位看過說明書中第十一章的介紹之後,應該都知道筆者當時玩出來的規則及心得,至今已整整三個月了,一直没有讀者來函加以修正。所以醫療工具的合成規則中,後三項工具固定不變的排列方式應該是錯不了的。現在你不妨先照說明書上的手續進入遊戲,然後立刻按ESC 鍵存起來,再拿出COPY II PLUS或CIA之類的磁區編輯程式(SECTOR EDITOR),讀取第十六磁軌,第二磁區的地方,你會看到類似表三的資料。

在表一中從11 位元到29 位元就是醫療工具的排列方式代號,五個位元一組。你只要對照表二中各項醫療工具的代號,就可以輕易找到正確的順序。 但請注意二件事:

①每一塊綠寶石都適用於任一配方。例如你在一個 祭贈放入了五個正確的醫療工具之後,把第一塊 綠寶石放入祭壇,祭壇會變成正方形。拿起第一塊綠寶石,再放入第二塊綠寶石,祭壇又變成了 圓形。所以總共有5! (120)種的排列方法。

- ②在說明書封底會提到一件事:若你修復綠寶石的 過程有誤,則綠寶石將永久受損,無法復原。
- ③ 在你死亡之後,若重新進入遊戲,則醫療工具的 順序會加以更改。但每個配方中的後三項排列方 法會保持原狀。

徐政棠

表三

SEC	TOR	ED)	TOF	3					DISK B
00-	17	OD	25	34	39	19	36	05	WM%49Y6E
-80	04	1E	28	FF	2F	28	38	21	D^{_/+8!
10-	29	41	48	44	4F	54	43	45) AHJOTCE
18-	4B	50	55	44	49	4C	51	56	KPUDILQV
20-	40	46	4D	52	57	42	47	4E	@FMRWBGN
28-	53	58	59	54	42	47	53	58	SXYZBGSX
30-	00	01	00	00	00	OO	00	00	@A@@@@@@
38-	00	00	00	00	00	00	00	00	6666666
40-	00	00	00	00	00	0.0	00	00	@@@@@@@@
48-	00	00	00	00	00	00	00	00	66666666
50-	00	00	00	00	00	00	00	00	66666666
58-	00	00	00	01	02	00	40	04	@@@AB@@D
60-	04	81	90	03	12	10	02	00	D CR\B@
68-	00	00	00	00	00	00	00	00	66666666
70-	00	00	00	00	00	00	00	00	@@@@@@@@
78-	00	QQ	08	13	02	FF	00	00	eeHSB_ee
80-	00	00	00	00	50	19	10	00	eeeePYP6
88-	00	00	00	00	00	00	00	00	@@@@@@@@
90-	00	00	00	00	00	00	00	00	66666666
98-	00	00	00	00	00	00	00	00	00000000
A0-	00	00	00	00	00	00	00	00	00000000
AB-	00	00	00	00	00	00	00	00	@@@@@@@@
B0-	00	00	00	00	00	00	00	00	@@@@@@@
B8-	00	00	00	00	00	00	00	00	00000000
CO-	00	00	00	00	00	00	00	OQ.	00000000
CB-	00	00	00	00	00	00	00	00	96699966
DO	00	00	00	00	00	00	00	00	00000000
DS-	60	00	00	00	00	00	00	00	666666666
Eo-	00	00	00	00	00	00	00	00	00000000
E8-	00	00	00	00	00	00	00	00	@@@@@@@
F0-	00	00	02	13	02	05	00	0.0	eeBSBEe6
F8-	00	00	00	00	00	00	00	00	@@@@@@@

物	品名	稱	代 號
聖		杯	10
凍	結	棒	11
毒	樂	瓶	12
戒		指	13
生	命業	水	14
醚	碟	片	15
汁		液	16
水	晶	球	17
聖		書	18
號		角	19
椎		杖	1A
般		子	1B
普	通	劍	1C
魔	法 七	首	1D
卷		軸	1E
除	魔	劍	20

表二

醫 療 工	具	代 號	
i N		40	
E	41		
S		42	
. ←W		43	
ES		44	
山		45	
雲		46	
水		47	
火		48	
山、雲、水、	火	49	
手		4A	
ak		4B	
足		4C	
耳		4D	
魂(人身))	4E	
:+:		4F	
000		50	
000		51	
я я м н я		52	
× 0		53	
(1)		54	
(2)		55	
3	56		
0			
(2)	58		
魔 法 鐵	鎚	59	
魔法整	子	5A	



也談戰鬥及逃生的高級技巧

看了「精訊電腦」雜誌第五期,林榮徹先生所執 筆的「戰鬥及逃生的高級技巧」以後,不禁手癢, 也想把自己的經驗一吐為快。林先生在文中所提的 內容似乎較偏重逃生方面,在此我不再多述,只提 供幾個重要的戰鬥技巧。

注意事項:

- (1)、本文所提任何技巧皆在起落架收起,後燃器打 關的狀況下施行。
- (2)、隨時注意武器的選擇。當與敵機交鋒時,很多 人常會緊張地忘了注意武器的選用,以致於有 時拿AIM-9(響尾蛇飛彈,速度2.5馬赫, 射程5~6.5公里)去打長程。用AIM-7(麻雀飛彈,速度2.5馬赫,射程70公里)來打 短程,造成火力的浪費。
- (3)、注意高度。在空戰纒鬥中,不免有時會忘記了 高度的狀況,使得行動遲緩或墜毀。

有了以上三點共識,我們就可以起飛了。

一、起飛:

起飛前武器的選擇掛載是很重要的一環。大約困 難度在零到三級可隨人喜好掛載。三級以上,最好 麻雀和響尾蛇六枚全掛上。(起飛後即射出,當不 致影響戰鬥逃生的速度,後面將詳細說明。)

選擇完畢,模擬開始,即把油門加至極限,打開 後燃器。駛出後,若是F-16向左轉,F-18則向 右轉,直轉到看見敵機後才停止。當飛機速度稍大於 0.3 馬赫即可起飛爬升(注意收起起落架),這時 武器選擇為AIM-7中程麻雀飛彈。當代表敵機的黑 團稍大一點時,立刻一口氣發射四枚出去(雷達最 大鎖定量),仍朝敵機方向前進。等到敵機、飛彈 進入了雷達範圍,立刻向旁急轉層躲避,並爬升至 五千呎放平飛。

二、對付身後的敵機:

如前所述,敵機常以其强大的飛彈優勢來襲,逼 使我們不得不轉向躲避,它們卽趁此機會,飛到我 們背後,咬住不放。敵機速度大於我們,靠急轉彎 絕無法擺脫,下面提供兩種制敵方法。

- (2)、當敵機在雷達幕上,幾乎和我機重疊時,我 們先將機身傾側90度,避過飛彈。等到飛彈 警報器的咆叫聲一停止,立刻放平飛。接下 來,看過 TOP GUN(捍衞戰士)的玩家們 就知道該怎麼做了。不過不知道也役關係。 下面就告訴你該怎麼做:

---全天候戰鬪機-



把油門急減至零,同時放下空氣阻板和起落架(E)鍵和[G]鍵,可增加阻力)。此時可看見敵機從旁擦身而過,送它一枚響尾蛇(甚至用機砲都可打下它)。但是在做這整個行動之前,建議您先看看後面,敵機是否真的很接近了,再決定施用。施用後還得注意收囘起落架和空氣阻板,並再度打開後燃器,追擊敵機。當然這個情況亦可飛英麥曼,不過一定要做向上的,以便監視敵機,若一圈繞下還未能擺脫,不妨再多繞上幾圈,只要你後燃器開著,當不致於失速。

三、補充說明:

- (1)、若不幸被敵機擊中,且跳傘前時間充裕的話 ,把所剩飛彈全部射出,再跳傘逃生。如此 一來,不僅大仇得報,亦可多得幾分。
- (2)、飛彈自後方或兩側來襲,若距離在二到五公 厘(雷達上)左右,亦可做英麥曼。不過要 先向下俯衝,待飛彈警報器響起,立刻拉高 機頭,條然爬升,再找敵方算帳。
- (3)、敵機在兩側或後方時,最好不要發射飛彈。 因為此時飛彈的追踪能力最差,發射只是徒 然耗費彈藥。
- (4)、多看有關空戰的影集或電影,從中獲取經驗 。此舉將有助於本身功力的提升。

以上只是我個人幾點淺薄的經驗之談,希望大家 能多予批評、指正。

/胡湘源



一 創世紀 W 一



毁天滅地的創世紀 IV

玩過超級程式創世紀 [V的人都知道,要打開通往 ABYSS之門必須先後使用 Skull, Bell, Book 和Candle 等四項物品。但你可會想過,難道這些 神奇物品別無它途可用了嗎?答案是肯定的。讓一 個住在 ABYSS 深淵的 法師來告訴你吧!

這期,我們要談的是毁天滅地 Skull 的使用法。 這項物品在不同的情況下使用,會有不同的結果。 但是有一點是絕對肯定的——隊伍的各項美德均會 下降十個點數。

(1) 颱鬥中使用:

在戰鬥中使用這項神奇的魔法物品,大地會變色 ,但敵人似乎絲毫無損,而神奇的地方就在戰鬥後 ,本來在旁邊的怪獸都會消失無蹤。如果在「海盗 寫」裏使用,其神效更是明顯,絕無生還者。

(2)屠城:

若在城市中使用,威力更是驚人。整座城市空無 一人,連老弱婦孺也無法倖免於難,恐怖吧!

各位玩家,不知你是否有過如此的經驗,若無, 則快些進入這毁天滅地的一刻吧!

/ 鄧運隆



完成創世紀IV的快速秘訣

相信創世紀IV的玩者,對ABYSS的房間秘門一定頭痛不已。筆者以前進ABYSS,足足打了五個小時才到第八層,却因一時疏忽被傳送回大地,實在怨恨不已。現在教各位一個絕計:

先載入DOS,鍵入BLOAD DNG7, A\$2000, RETURN, 再BSAVE DNG7 N, A\$2000, L\$200, RETURN, 待一切就緒後, 再進行下一步(如不先做上述步驟, 改後便難以還原了。)

大家對神殿中繁多的房間一定很討厭,現在只要 放入D面(記得要剪洞及不貼防寫),再鍵入以下 程式:

- 10 PRINT CHR\$(4); " BLOAD DNG7, A\$ 2000"
- 20 FOR I=8192 TO 8704
- 30 IF PEEK(I) > 207 AND PEEK
 (I) < 224 THEN GOSUB 100
- 40 NEXT I
- 50 PRINT CHR\$(4); "BSAVE DNG 7, A\$2000, L\$200"
- 60 END
- 100 POKE I,O
- 110 RETURN

如此,那些討厭的房間便成為平坦的土地了。如果閣下連輸入Use Stone ·····等,都懶得輸入,想直接下樓梯,那只要在上列程式加入一行:

35 IF PEEK(I)=176 THEN POKE I, 32

這樣所有的祭壇便會變成向下的樓梯,不過這樣

會失去許多遊戲的樂趣。若關下一下ABYSS輸入 D8T,便可直接回答十二道問題,那得鍵入另一 段新程式:

- 10 PRINT CHR\$(4); "BLOAD DNG7, A\$2000"
- 20 S = 10 ; T = 11
- 30 FOR I=8192 TO 8704 STEP 64
- 40 POKE I+S , 116
- 50 POKE I + T , 32
- 60 NEXT I
- 70 PRINT CHR\$(4); "BSAVE DNG7,A\$2000, L\$200"
- 80 END

如此一來,以後ABYSS每層都有上下樓梯了。 但是改過之後就不能再還原,所以前面一定要把這份檔案"DNG7"備份,等到你完成遊戲不想再投機,要還原時,便可再鍵入;

BLOAD DNG7N,A\$2000 , RETURN , 再鍵入BSAVE DNG7,A\$2000 , L\$200 ,

RETURN , 加此便能漂原了。

還有一點,上述 **RETURN** 是表示按下**RET URN** 健,而不是輸入 RETURN這個字,請注意。以上爲我個人小小心得,提出來和各位交流一下,希望各位不吝指教。

/曹永忠



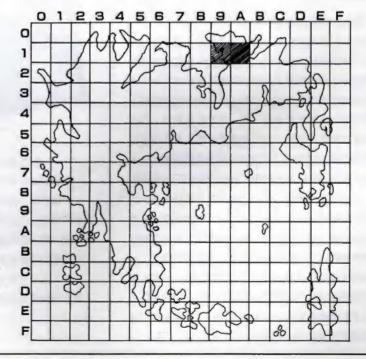
Britannia 大陸的整容手術

您想環遊世界嗎?優良的交通工具固然不可缺 ,但馬雖然快,卻不會游泳;船雖然便於航行,但 速度不夠快(受風阻擋),有時還遭「沈船」的噩 運;氣球雖暢行無阻,卻不能控制自如,想下降有 時都下不來,眞傷腦筋。

在「精訊電腦」第五期中,郭崇仁先生會提到 的地圖修改法,幫了我不少忙。我發現從00磁軌 至0F磁軌都是Britannia的地圖,其代表的意義 可參考(圖二)。但是這麼多磁區,它代表那裡呢 ?您只要將地圖對照(圖一)所示分格、畫線、寫 字,再知道所要修改的地方在地圖上的位置,就可 找出它在磁片中的位置了。例如您要修改MINOC 城附近的高山,只要找 01 磁軌、磁區 9 到 A,再 修改就可以了。

改地圖不僅方便交通,也可以增加物品。您若 缺馬,改一改,就可複製無數匹;您若缺船,在海 邊改一下,就不用愁了;您若覺得一個汽球不夠, 改一個,就有得用了。更妙的是,您若缺錢,改一 個寶箱,嘿嘿嘿……。

不僅大陸上的地圖可以改,戰鬥、紮營的畫面 也可以重寫。磁片第二面也存有城市地圖,每四個 磁區代表一座城市上、上中、中下、下四個部分的 地圖。當然,您也可以把地下城各房間改一下,走 起來更方便。總言之,您只要抄下地形,對照(圖 二),轉為數字,再用工具磁片尋找,兩三下就可 以改了。改好後,你就有一套獨家配方的創世紀了。



〔圖一〕為Britannia大陸草圖, 若要修改MINOC城附近的高山(斜 線部分),只要將它向左對照,就 可知道它在第01 軌,再向上對照 ,也知其在第09 與0A 磁區。

[圖二]程式代號與地圖圖形表。

代 號	代表	意義
00	深	海
01	淺	海
02	淺	攤
03	沼	澤
04	平	原
0.5	叢	林
06	森	林
07	丘	陵
08	山	區
09	地	下城
0A	城	市

0B	小日	城
0C	村	莊
$0D \sim 0F$	Ŧ	城
10 ~13	帆	船
14~15	凤	Ę
16	地	磚
17	小	橋
18	汽	球
19 ~ 1A	*	The same of the sa
$1B \sim 1C$	上下	樓梯
1 D	廢	墄
1 E	神	殿
1 F	自	2

20 ~ 2F	八 種 職業的人物 造 型 表
30	圓柱
31 ~34	三角騎
35 ∼36	船帆柱
37	小石塊
38	病人
39	大石塊
3A ~ 3B	P9
3 C	寶 箱
3 D	十字架
3 E	地磚
3 F	橋面

40 ~43	月門造型表
44~47	力 場
48	實心牆
49	暗門
4A	祭 壇
4B	烤肉架
4C	熔 岩
4D	小 球
4E~4F	魔珠
50~51	衞兵
52∼ 5D	其他人物 造 型
5E~5F	國王

60~79	A~Z	字型
7A~7D	櫃	枱
7E	全	空
7 F	石	碑
80~FF	怪物,	敵人

/ 楊元森



飛狼突擊的小秘密

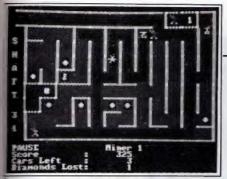
雖然在精訊電腦第六期上刊登了「飛狼突擊」的 密碼,但靠跳關您是否覺得勝之不武?現在就告訴 您一個很有用的小技巧。不知道各位看官是否注意 到,除了精訊電腦上介紹的靜態軍事設備之外,在 時光機之後還有一個小小的、不甚起眼的建築物, 每次派出人員後總會有一個人先進駐在裏面,到底 這是什麼建築物呢?有什麼重要性呢?原來這是非 常重要的補給堡(姑且稱之),其性質與堡壘略同, 其外還有機槍防護,於是筆者研究出以下的技巧;

首先用直昇機載五個人,飛到對方補給堡上,按空白鍵將所有人員迅速放下來小心敵人的飛彈),等到你佔領了補給堡之後,敵方若派出車輛人員將會被此堡擊毁(現在你可知道它有多重要了吧!)。這時再將直昇機停到補給堡(小心一點),敵人會對你發動猛烈的攻擊——基地不斷對你發射飛彈,敵方直昇機也不斷在你頭上丢炸彈,更甚者敵方還派出士兵及坦克一起圍攻。



不過別怕,你所佔領的補給堡將會保護你,抵擋住所有攻擊,此時敵人所有注意力都轉移在你身上,那選有閒功夫管你的軍隊,於是你就可以輕鬆地派出少量軍隊而達成任務。對了,有一點需要注意的是雖然你的直昇機一直停著,但引擎選是繼續發動著,還是會消耗燃料,所以等燃料快用完時就必須趕快飛回基地補充,否則,嘿嘿嘿……。』

/ 李逸民



鑽石大盗-

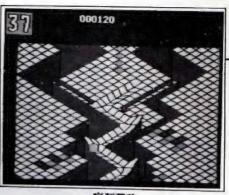


鑽石大恣選關密碼

鑽石大盜 (Diamond Mine,没有註明密碼的那個 蜃本)這個遊戲是以五關爲一個等級,在完成前五 驀進入下一個等級之前,電腦會依照你的鑽石損耗 數量,決定是否給你一個密碼,讓你以後可直接跳 關。這些密碼共有六組,你若在遊戲一開始時輸入 此組密碼,日後便可自由跳關:

① RKS ② QEZ ③ GEM ④ WTH ⑥ EME 6 FUN .

/居則文



瘋狂彈珠



時間無限法

在上期遊戲推薦中,您是否已經嘗試到「瘋狂彈 珠丨的魅力呢?相信您每次都因爲時間不夠而結束 戲,尤其在好不容易連過數關,才遭到這不幸的命運 時,必定令您火冒三丈。現在,由筆者爲各玩家提 供修改時間的方法:

先輸入有 Sector Editor功能的程式,再放入「 瘋狂彈珠」的A面,讀取磁軌1C,磁區1C,把位元8F 原先的數值01改成00就行了。

/ 宋明義



超強、快速的幽靈戰士

幽靈戰士 (Phantasie) 系列的玩者在進行遊戲 的過程中,常會有人物不夠強和行動速度太慢的困 擾。其實這都可以藉由修改程式加以改進的。 一人物不夠強

「精訊電腦」上曾發表過幽靈戰士 II 的修改表, 無奈有不少玩家連磁軌和磁區都搞不清楚,更遑論 使用 Inspector 或 CIA 之類的工具程式去修改了

。再則要修改的東西那麼多,不如修改程式來得一 勞永逸,下面就爲各位玩者提供一個五分鐘修改法

①放入幽靈戰士 II 的磁片, Boot, 待二、三种後 按 CTRL - C , 螢幕會出現" Break"

,磁碟機也停了下來。此時鍵入"43777776

", RETURN ,則程式會跳入水號內;

(若不成功,則再多試幾次)再鍵入来D6:00

, *3F2:03 E0 , CTRL - C ,

RETURN , CALL-1169 RETURN



—— 幽靈戰士 ——

- ,以後按 CTRL RESET 就不會重新Boot了。
- ②鍵入「& LOAD"OUTDOORS" RE TURN 」
- ③鍵入「1340 RETURN 1360 RETURN 「, 消去兩行敍流。
- ④鍵入「& DEL "OUTDOORS" RETU RN 」
- ⑤鍵入「& SAVE"OUTDOORS" RE TURN |
- ⑥磁片翻面,重覆②到⑤點的步驟,但需將雙引 號內的字改成"DUNGON"。

完成上述修改之後,你的人物便沒有法術和法力 點術的限制,在戰鬥中,你可以讓戰士連續施展 Flamebolt,Mindblast之類的法術,夠痛快吧! (二行動速度太慢

幽靈戰士中有許多廻圈可以幫助玩者看清楚字幕顯示,可是像你我這等沙場老將,這些話只怕都背得出來了,所以可以去掉這些迴圈以加快速度。(例如在地下城市,顯示一次"That is a wall", For PS: 1 TO1500: NEXT這樣的廻圈便執行一次,是不是很浪費時間?)

例如看到(PS=1 TO PN:NEXT)的廻網

而中間無啥作用時,便可將其改成(PS=PN)。 又某些程式的撰寫是以數字直接代入PN內。然後 再依照前述的方法,先後叫出二個程式修改之。

筆者曾在下列的行號中找到這樣的廻圈: #1000 , # 1120 , # 1650 , # 2554 , # 3170 , # 40 30 , # 4132 , # 4150 , # 4260 , # 4270 和# 5280 。在修改完後,記得依同樣的方法存同磁片。 最後給各位玩者一些建議:

- ①能少故就少故,這是玩遊戲的真理。另外為了怕 程式檢查 P S 中的值,我們並不把整行敍述截 掉,只作上述的修改。
- ②最好能留一個備份,因為修改後人物實在太強 了,恐怕會強到「降低遊戲趣味」的程度,有 備份在,便可時時囘頭享受「艱苦的滋味」。
- ③此種修改法也可適用於SSI 其他許多遊戲
 - , 其過程就留待各位去發掘了!

/ 白晋源

r I



屠龍記

-日記本的妙用

一提起日記,可能會令你聯想到許多往事。但在 「屠龍記」這個遊戲中,日記本可關係著繼續之術 的使用與否。

最早的日記本出現在第四囘合中的奇岩山中,拿 取日記本後就等於擁有了繼續之術的能力,只要在 "GAME OVER"的書面同時按下十字鍵的下 、右方和(B)鈕,接著在標題畫面上會出現 "CON TINUE "字樣,就能從第四囘合再度開始。

但此法只能使用 一次,日記本使用掉,必須再拿 取日記本才能再度使用此法。此外,利用這個方法 還可增加生命點數和經驗點數呢!

/編輯部



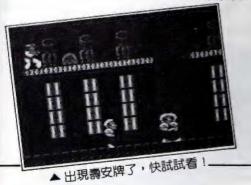


飛龍拳

臺安牌之秘

從少林寺出來之後的每一段旅程中,都有四塊籌 安牌,只要你從牌子的地方經過,就會翻出一張老 人臉的牌子,如果你把四塊牌子都翻出來,就可以 得到一百萬分。

/ 蔡承澔





伯爵 ク 女 郷 架 案

繼續之法

這是個需要智慧及動作的遊戲,主角常需與書面 1-的數人戰鬥以獲取金錢,但你是否因爲主角容易 死亡而感到懊惱?不妨使用下面的繼續之法:"

GAME OVER " 時,同時按控制器II之 (SEL ECT)鈕 與 (START)鈕,您可看到主角又再度出 現。但生命只有一格,金錢減半,如能用繼續之法 ,則可免於重新出發之苦。 П

/ 藝志麟



▲才搜集到一點點線索就…



暗黑要塞

——連續跳躍

偌大的要塞,挑高的建築,往往使你無法到達較 高的地方。但有一法可在空中做連續跳躍,非常好 用呢!

首先按①鈕跳躍,在跳躍的頂端按下®鈕做攻擊動作,可產生在空中暫時停留的現象,此時再趕緊按下②鈕,又可做一次跳躍,如此一來便產生連續跳躍的效果,對於遊戲的進行有莫大的幫助。 [1]

/編輯部





——魔術師

或許你已知道魔術師的威力,但却苦於無法變成 魔術師,不妨依照以下的方法試試運氣,或許遊戲 一開始你就能夠從最差的 Blade Army 搖身一變成 爲功力高强的魔術師。

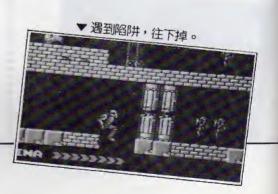
遊戲開始時,打倒一位 fighter,爬上樓梯,向 右走至盡頭,週一陷阱掉落而下,面朝右側打破牆 壁拿取一把鑰匙再往前走,若牆壁打不破則往上跳 ,隨後可見一石雕像,站在石雕像上往右上方跳, 會跳出螢幕外,待磁轉機轉動後,進入下一幕。



接著利用前所述及的連續跳躍方法,跳至右邊的 通道(此學須靠點運氣),順著通道而行再往下, 躱過或收拾一位 fighter,在左邊可見一面矮騰, 打破矮牆,就可見到夢寐以求的魔術師了。

但先別高與得太早,你得先和魔術師打上一架, 而且只准勝不准敗,打倒魔術師後,你們兩人會雙 雙倒下,隨後你就可取而代之,變成魔術師了。他 可是全遊戲中最具攻擊威力的角色哦!

/編輯部



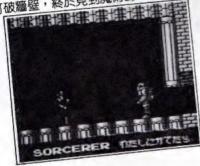


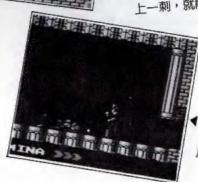




▲利用連續跳躍,一點運氣,再加 上一刺,就能成功跳上了。







◀打倒魔術師後 你摇身一變而爲 魔術師。



綠扁帽

火箭砲不減術

玩渦KONAMI的綠扁帽後,相信你一定會豎起 拇指說一讀!的確,這是一個十分棒的遊戲。

火箭碗的威力,不用我多言你也知道。但卻有 次數的限制,令人感到可惜!在此,筆者無意間發 現了此招,可使你的火箭砲不會減少。

此方法必須兩人同時進行遊戲。當第一個人有 了火箭砲時,讓第二個人站在前方約二、三步的距 離處,再發射火箭砲,結果第二個人手中竟也有了 一枚火箭砲。兩人如此輪流進行,便可使火箭砲不 减。

但請注意兩點:第一,兩個人的姿勢必須相同 ;第二,超過五枚火箭砲時,此法就可能失效了(可能是太重了!)。 1 / 宋明義





▲前者獲益,使兩人的火箭砲數和不減。



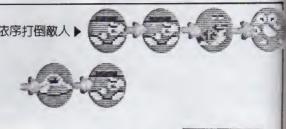
小叮噹

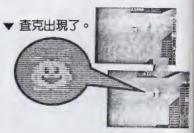
——暫時無敵術

遊戲一開始時,位在開拓篇的小叮噹攻擊力並不 强,在此情況下如何能教囘靜宜,凱旋歸來呢?你 不妨試試以下這個暫時無敵衛,變管用的哦!

方法:依照圖一的順序打倒敵人,就會出現查克,接著小叮噹會全身發亮,暫時無敵了。

/編輯部







CE TEN

超級星際軍團 ——敵人不見啦!

第一次航行時,總會週到一個龐大的「敵人」(其實叫"擋路的"更恰當)。這個傢伙便是超磁力 型合體——艾魯加拉里歐斯是也。在這裏暫不討論 如何擊毀它以獲高分,我們先來談談一招有關它的 怪招吧!

當遇到艾魯加拉里歐斯(眞是個又臭又長的名字,以後就用「那傢伙」稱呼算了),當艾…哦,那傢伙正要合體時,可以在地上看到一個商店入口,暫時不管那傢伙,先進去裏面 PLAY 一下吧。隨後再出來看看,咦?那傢伙不見了!其它的敵人呢?也不見了!好像進入了異次元般。雖然沿路風景相同,但敵人呢?没關係,只要再進一次地下入口,出來時便恢復了。如何?怪異吧!

/ 李永治



林克冒險

---小技巧集錦

一次,當我在玩林克冒險時,無意中發現了一些 管用又有趣的技巧——穿牆術。

首先接上大搖桿(任何任天堂搖桿皆可),然後按下第一支小搖桿十字鍵的右方,再將大搖桿向左連按兩下(或按十字鍵的左方和大搖桿的右方),整個畫面會產生震動,隨後林克會像箭般飛奔而去(方向以大搖桿的方向爲主),利用此一動力,林克可不用鑰匙就能毫髮不傷地穿牆(門)而過。但此法只適用於較林克身體寬度爲小的障礙物,如果你硬要嚐試那厚重的障礙物,恐怕只有反彈一途了。

此外,你也可利用此法跳往高處。方法和前者大 同小異,只是將左右改成上下卽可。筆者利用此法 時,不慎用力過猛,將林克的脚深陷石中,千萬要 小心點!

第二個方法,只要利用FAIRY 法術,再直接穿 牆(門)而過即可。

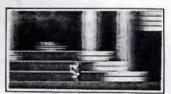
再者,當你施展 SPELL 法術時,附近地區最好不要有魔法瓶,否則將會由紅瓶變成藍瓶,損失可不少!

/ 陳英仁





▲ 大小摇桿的方向要捏拿得準才行!

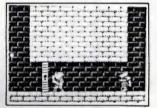


▲ 畫面産生震動。





▶雖然没有鑰匙, 仍可以穿門而過。





本判於近月來,已接獲多封抄襲 其他雜誌或書籍,復加以修飾改寫 的稿件。爲奪重著作版權,也爲杜 經剽竊他人文章的行動,本判除退 回該稿外,特於此鄭重敬告讀者, 望有心投稿者勿再重蹈此項錯誤, 應以原始構想與創作爲佳。

精訊電腦雜誌社

如影隨行的 LASER 128 一部實而不写為的 Apple He相容電腦

她——LASER 128,一部類似Apple Ic且和 Ie 相容的手提式個人電腦。具有週邊設備內建式的機身,可外接液晶螢幕;台幣一萬四千元的售價,加上Central Point公司的品質保證和完善的售後服務。無論你想買一部電腦來學習設計程式,或是有意添購辦公桌上的得力助手,LASER 128都是你應該優先考慮的對象。

根據目前美國軟體公司的程式設計走向研判,已有朝128K大記憶體容量發展的趨勢,致使國內大部分Apple I plus的64K 記憶體早已不敷使用。尤其八七年春季以來所發表的新軟體,僅有兩成適用於64K,其餘絕大部分都是需要128K的雙

倍高解析畫面,關於這一點LASER 128 就能勝任愉快。

LASER 128 究竟有什麽高超的「能力」,可以在這個競爭激烈、風雲瞬變的個人電腦市場上脫額而出呢?且聽筆者慢慢道來:

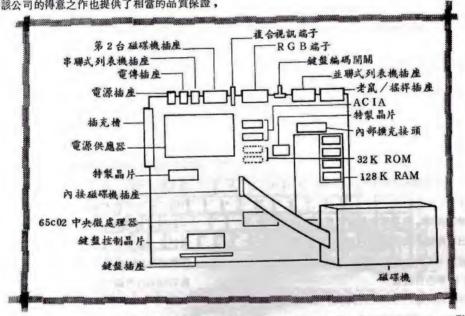
LASER 128 的最大特色在於攜帶方便。她的外型和IIc 相似,皆屬輕巧的手提式個人電腦,您能夠在任何地點,極為便利地使用。 LASER 128 具有 128 K RAM,32K ROM,和 Apple IIe 相容,並且在市面上可以買到的 II e 軟體(含128K的程式),幾乎全部都能在LASER 128 上正確的運作。

用過Apple Ic 的人都知道 Ic 沒有任何擴充 槽,無法挿上介面卡。但 LASER 128 上預留了第五和第七兩個插槽可以供你挿上額外的介面卡,如魔晉卡、RAM卡、加速卡等,任你自由擴充使用。此外,LASER 128還有一台內建(Build In)的磁碟機,免除你連接磁碟機的不便。

負責撰寫LASER 128 監督程式的Central Point Software 公司(曾出版過Copy I Plus、Wildcard I、IBM PC 的Copy Board) 對於該公司的得意之作也提供了相當的品質保證,

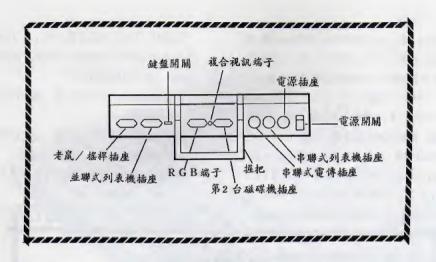
LASER 128 的監督系統中,除了沿用Apple 的 BASIC 語言,邊加強了其圖形頁的結構。在圖形頁中,有下列六項特點:

- ① 低解析畫面有水平四十格,垂直四十八格, 十六種顏色。
- ②中解析畫面有水平八十格,垂直四十八格, 十六種顏色。
- ③高解析畫面有水平二百八十點,垂直一百九十 二點,六種顏色。



與完善的售後服務。該公司為了使LASER 128 能夠合法地與 $I_e imes I_c$ 相容,在監督程式的修改上花費極大的心血。以目前使用的版本 2.9的 ROM 而言,已將前一版本不能執行 Wizardry · 不能接魔晉卡等缺點修正。而且 Central Point Software 亦將陸續更新 ROM 的版本,以期使 LASER 128 具備更強大的功能,舊用戶只需花費少許的費用,便可獲得最新版本的監督程式。

- ④水平雙倍解析畫面有水平五百六十點,垂直一百九十二點,十六種顏色(或水平一百四十二點,垂直一百九十二點,十六種顏色)。
- ⑤垂直雙倍解析畫面有水平二百八十點、垂直三 百八十四點,六種顏色。在某些螢幕上可能會 有抖動的現象。
- ⑥雙倍水平垂直高解析畫面有水平五百六十點, 垂直三百八十四點,黑白兩色(或水平一百六



十點,垂直三百八十四點,十六點顏色)。如 ⑤,在某些螢幕上會有抖動的現象。

完整的週邊設備輸出埠是 LASER 128 的另一個特點。在該機體的背部,有週邊設備連接插座的設計,包括:

- ①老鼠/搖桿連接座。
- ②並聯式印表機輸出埠(Parallel Printer Port)。
- ③影像輸出端,有標準的複合式視訊輸出及RGB 輸出端兩種。複合訊號可連接電視或複合訊號 監視器; R G B 輸出訊號則適用於 I B M 型的 R G B 彩色監視器。
- ④外接磁碟機輸出埠(External Disk Drive),接第二部磁碟機。
- ⑤串聯式電傳輸出(Serial Modem Port)。
- ⑥串聯式印表機輸出埠(Serial Printer Port)。

在這樣週邊設備輸出埠設計下,使用者不但可以 省下購置介面卡的一大筆金錢,還能減少因為連結 了一些介面卡而帶來的不便。 LASER 128 的鍵盤和 IIc 十分近似,但在原來的打字機鍵盤右邊,增加了一組獨立的數字鍵,鍵盤上側則增添了 F1 到 F10 的功能鍵。另外在鍵盤的右上角有三個二段式的開關以及三個指示燈,其功能分別為:

①40/80 : 決定文字頁顯示時每一行所能顯示的字數。若你使用普通電視做螢幕時,顯示80行的小字可能會十分模糊。在這種情況下,你可以把這個開關切到40行顯示的位置,電腦就會把文字幕固定在40行的顯示幕上。(但當開關切換到80行的狀況時,也可用軟體將文字幕切回40行的顯示狀況。)



- ② Parallel/Serial :選擇印表機輸出埠—— 由串聯或並聯埠輸出。
- ③Color/Mono:選擇視訊輸出是否含有彩色 信號。在執行文書處理程式時,最好將此開關 切到單色顯示(Mono)的位置。
- ④內建磁碟機動作顯示燈:顯示內建磁碟機是否 在操作。
- ⑤大小寫鎖定鍵顯示燈:顯示大小寫鎖定鍵(Cap Lock)是否被按下。
- ⑥電源顯示燈:看電源是否接通。

看完上述對LASER 128各項硬體功能的介紹後,筆者要告訴讀者一個令人興奮的消息——LASER 128 的售價大約是一萬四千元台幣。以這麼便宜的價錢買一部和IIc 相似(IIc 在台灣的售價約兩萬九千元),而且與IIe 相容的家用電腦,十分 值得,俱是「貴而不貴」的最佳詮釋,難怪美國的 A+和 in Cider 電腦雜誌,都給LASER 128 極高的評價。各位欲使 Apple I Plus 升級的電腦使用者,千萬別忘丁優先考慮 LASER 128! II 附註: 欲知更進一步的資料,請洽精訊資訊公司



一場驟至的龍捲風 引發一段奇妙之旅 堪薩斯女孩桃樂絲 如何在形形色色的朋友幫助下 歷經險阻 重返家園呢?



绿野仙踪

英文名稱: The Wizard of Oz 適用機型: Apple Ⅱ series

發版公司: Windham Classics

精訊資訊公司所出品的一套童話 文字冒險遊戲——綠野仙蹤(The Wizard of Oz),是一個很不錯 的遊戲。其故事內容不但是衆人熟 知,並且只需要懂一些英文就可進 行此遊戲(像筆者我也不過是國中 二年級而已)。在此特把我所知的 遊戲過程公佈,以供各位同好參考

- ①一開始,你是在一棟木屋中。在 這裡沒什麼事好做,直接離開(EXIT)。
- ②離開木屋後,你會看到一個女巫 被壓在木屋下頭。拿起她的拖鞋 (TAKE SLIPPERS), 然後檢視叢林(EX BUSH),就會發現女巫GLINDA。
- ③接著告訴女巫有關堪薩斯的事(TELL GLINDA ABOUT KANSAS),她會要你去奧茲 城(Oz)找奧茲大師。再詢問她 有關奧茲城(ASK ABOUT CITY),則她會告訴你順著一 條黃磚道前去奧茲城。再問她有 關黃磚道的路線(ASK ABO UT ROAD),她會指點你往 南走。於是向南走(GO SOU UTH),邁出你的第一步。

時叫鐵人砍樹(TINMAN. CUT DOWN THE TRE-E),再横越(CROSS),則 會有兩隻KALIDAHS(半能 半虎的動物)追趕你。這時叫獅



● 女巫Glinda指點你去尋找奧茲法師。

- 4)往南走後,隨便輸入一個方向, 到達MUNCHKINS市, 他們正 慶祝邪惠巫師之死,市長BOQ 會請你去他的房子。這時輸入跟 隨BOQ(FOLLOW BOQ) ,則你會站在一棟藍色的房子前 。 若想加入狂歡,輸入跳舞指令 (DANCE),你會看到你在 書面上手舞足蹈的樣子,接下來 BOQ 會問你要不要留下來住? 回答「不」(NO),然後向南 走,再往西走。
- ⑤ 往西走後,可見到一大片玉米田 ,直接輸入拿取稻草人(TAKE SCARECROW), 然後往 南走, 進入房子(ENTER OIL CAN),然後離開(EXIT) .
- (8) 離開房子後,你會看到一個鐵人 ,用油潤滑它的頭部(OIL HEAD),這時你會聽到一個 聲音請你潤滑他的身體,於是輸

子嚇唬它們(LION, SCAR-E KALIDAHS),這些怪物 會掉到懸崖下,然後你就可往東

●與Bog等人踏著悠揚的樂聲·翩翩起舞。

-),然後和他談話(TALK TO TINMAN),他會問你 可不可以跟你一起走,輸入(YES)後,你就有兩個伙伴了
- ⑦往東走兩步(輸入二次GO EA HOUSE),拿取油罐(TAKE -ST),你會到達一座陰暗的森 林,並且有一隻獅子會攻擊你。 這時只要叫你的小狗攻擊獅子(TOTO, ATTACK LION) ,則螢幕上會顯現獅子驚慌的樣 子。這時再輸入(TAKE LI-ON),獅子就加入你的行列了。 入(OIL ARM、OIL LEG ®接著向北走,來到一處斷崖,這
- ⑨往東後你會看到另一處斷崖,這 時叫稻草人跳下去(SCARE-CROW, JUMP DOWN) ,再叫他躺下(SCARECRO-W, LIE DOWN),接著輸 入(JUMP DOWN),大家 就下了斷崖,然後往東走。
- ⑩往東走便到了河邊,這時輸入(BOARD RAFT, 造木筏), 你就可過河了。但此時稻草人會 被困在河的中央,不過只要跟岸 邊的水鳥談話(TALK TO STORK),她就會抓取稻草人 過河。然後跟著水鳥(FOLL-





● 旅程中的伙伴。自左而下依序為稻草人、 鐵人、獅子、小男兒Tip、木馬和南瓜頭。

OW STORK),她會把稻草 人放在一片櫻粟花園,向南走, 撲鼻的櫻栗花香會讓你昏睡。

- ①當你醒來後,獅子還在睡覺,這時檢視櫻栗花兩次(EX POP-PIES),接著會看到一隻野貓在追一隻老鼠。叫鐵人打野貓(TINMAN,FIGHT CAT),鐵人會趕走野貓,並把老鼠放在他的手上。和老鼠談話(TA-LK TO MOUSE),她會告訴你牠是老鼠女王,並且希望能為你做些事。於是請女王幫忙把獅子抬出花闆(QUEEN,HELP THE LION),不久,獅子會慢慢甦醒。
- ②間女王下一步該怎麼辦(QUE-EN,WHAT NEXT?)牠會要你跟著牠,輸入(FOLLOW-QUEEN),牠會帶你去奧茲城
- ®往南走一步(GO SOUTH) ,就到達黃磚路的盡頭,也就是 奧茲城下。但你還不能進去,因 為大門鎖著。這時先把大門旁的 鐘搖響(RING THE BEL-L),門便應繫而開,還等什麼

- , 趕快進入(ENTER)。
- ⑩進門之後,會碰到一名奧茲城的 警衞,告訴他有關堪薩斯的事情 (TELL SOLDIER ABOUT KANSAS),他會 問你誰送你來的,輸入(TELL ABOUT GLINDA),警衞 會請你跟他進入。跟隨警衞(FOLLOW SOLDIER), 就可進入奧茲城。
- (B)進城後,拾起一枚便士(TAKE PENNY),這時會有一人說你拿了他的錢,請還給他。所以把便士遷給他(GIVE MAN A PENNY),他會說:「我只是想看你是否誠實。」然後他會給你一枚線幣叫你去買檸檬汁,照他的話做(BUY LEMONADE)。當你喝完果汁後,再跟隨警衛(FOLLOW SOLDIER),輸入(ENTER),你便進入一個小房間。
- ⑩進入房間後,打開壁櫥(OPEN CLOSET),你會看到一件很 漂亮的綠色長袍,穿上長袍(WEAR GOWN)。檢視鏡子(EX MIRROR),你將會







發現自己的倒影。離開房間(EXIT),你就可以看到奧茲法師了。然後告訴他有關堪薩斯, 善心、智慧和勇氣(TELL OZ ABOUT, HEART, BRAIN AND COURAGE),然後離開(EXIT)。

①離開後,會來到一間小房子的 外面,進入房子(ENTNR) ,喝湯(DRINK BREW), 拿起生命之粉(TAKE POW-DER),隨後離開房子,然後 往西走(GO WEST)。



®爬上樹(GO UP THE TREE),會有一個叫TIP的 小孩跳下來,與他談話(TALK TO TIP)。他會閱你:「你 能幫助我從邪惡的MOMBI手中逃走嗎?我能騎獅子嗎?」回 答(YES),他便加入你的行列了。

19往西走,拿起繩子(TAKE
ROPE),把生命之粉撒在木馬
上(SPRINKLE POWDER ON HORSE),然後施
魔法(SAY TICKLE TACKLE TOCK,YOU MAY
NOW BEGIN TO WALK
)。這時木馬會開始走路,再
套住牠(LASOS SAWHORSE),牠就加入你的除伍了。
②往東走,再往北走(GO EAST
,GO NORTH),再拿南瓜
(TAKE PUMPKIN),然
後叫TIP在南瓜上切畫一個臉
(TIP、CARVE PUMP-

KIN),再叫鐵人用木頭造一個身體(TINMAN,BUILD A BODY WITH WOOD),再撒上生命之粉在頭和身體上(SPRINKLE POWDER ON PUMPKIN AND BODY),然後唸出前逃的魔法,再輸入BRUSH(刷洗),牠會告訴你牠的名字是JACKPUMPKINHEAD,簡稱JD。於是輸入(TAKE JD),便又有了一個新伙伴了。

②)往西走(GO WEST),你會 來到一條河邊,看到一個人和一 條木筏。和那個人談話(TALK TO MAN),他會說假如你有 錢,他會載你過河,並問你有嗎 ?不要理會他的問題,只要躺在 木馬上(RIDE ON SAW-HORSE),它便會載你過河。 ②往西走(GO WEST),會來 到向日葵花園,再往西走(GO WEST),你會看到一面牆。檢 視牆壁(EX WALL),你會 看到許多條黃磚路,再檢視這些 路(EX ROAD),只見一片 火海衝向自己。但是,南瓜頭 JACK 說他沒看到任何火,於 是輸入跟隨南瓜頭JACK(FOLLOW JACK PUMP-KINHEAD),你就可安然離 開。

②往西走,你會看到一群狼,叫齎于攻擊(LION,FIGHT WOLVES),就可趕走牠。趕走狼後,會看到一群烏鴉,叫稻草人攻擊(SCARECROW,FIGHT),就可把烏鴉趕走。趕走烏鴉後,還會碰到一群蜜蜂,叫繳人戰鬥(TINMAN FIGHT)便可趕走蜜蜂。但接下來你會被有翅膀的猴子抓走。
②最後被帶到女巫面前,這時你拿起拖把和水桶(TAKE MOP,TAKE BUCKET),往女巫身上潑水(THROW WAT-



教了田鼠女王,她會報答你。



●奥茲城堡。







●要見奧茲,得先通過皇家軍的盤問。

ER TO WOMAN),女巫 就會溶化,剩下一頂金色帽子, 拿起帽子(TAKE CAP)。

- 每往北走(GO NORTH),打 開箱子(OPEN BOX),拿 起手杖(TAKE WAND), 然後對箱子揮動手杖(WAVE WAND OVER BOX),你 的伙伴就會從箱子中走出來。
- 總往南,再往東,然後往南,再往東走囘向日奏園,再往東囘到河邊,坐木馬過河,然後往南,再往東三次囘奧茲城。向警衞展示帽子(SHOW CAP),他會帶你去會客室準備見奧茲法師。接下來輸入等候(WAIT)三次,打開門(OPEN DOOR),就可進入了。
- ②向奥茲法師展示帽子(SHOW CAP),原來坐在王座上的頭 會變成一個人,問他有關TIP-、JP、SC、LION、TIN MAN和SAWHORSE等人, 以及KANSAS、HEART、 BRAIN和COURAGE ,到

後來他會要你和他坐氣球囘去, 並問你準備好了沒?囘答(YES)。

- 図接著他會帶你去坐熱氣球,準備 好時,你的狗TOTO 突然跳出 氣球外,趕緊輸入跟著TOTO (FOLLOW TOTO),當 你跳出氣球並追TOTO時,氣 球飛走了,這時你只好去南方見 GLINDA。往南走(GO SOUTH)。
- ②出了城後你會碰到反叛軍,只好 同城內(GO TO CITY)。 告訴在城內的南瓜頭 JACK有關 反叛軍的事(TELL JACK ABOUT ARMY),接著鐵 人會帶大家進入房間中,接著爬 上窗戶。(GO UP THE WINDOW)。
- ⑩穿過窗戶後又來到另一個房間, 這時將長椅、GUMP的頭和葉 子綁在一起(TIE HEAD, COUCH AND LEAVES TOGETHER),撒上生命 之粉(SPRINKLE POW-

DER ON GUMP),口唸 前面已提過的魔咒,使他有生命 。接下來搭乘GUMP(BOA-RD GUMP),然後輸入飛(FLY),便可逃離反叛軍的包 圍了。

③ GUMP 會帶你飛到一個鳥巢, 但降落時 GUMP 的翻膀折斷了 。這時,檢查鳥巢(EX NES T),你會發現許多紙幣,拿起 它們 (TAKE DOLLAR BILL),接著往南走,但會 有IACKDAWS攻擊你的除伍 , 你必須躲在稻草人身上的稻草 下, 輸入(HIDE UNDER STRAW),你就可避過攻擊。 但是稻草已被 JACK DAWS 丢 植了,只好塞剛才拿到的紙幣在 稻草人身上(STUFF SCA-RECROW WITH BILLS),然後往東走(GO EAST),會碰到一隻甲蟲。它會問你 是不是桃樂絲, 囘答(YES) ,它會留下來和你談話,可是它 不會加入你們,不要理它,再往

東走(GO EAST)。

②往東走後,你會看到樹上有很多 箱子,拿起一個圓的和一個方的 箱子(TAKE BOX),然後 往南走,再往西走(GO SOU-TH AND GO WEST), 則你會來到一座山上,並且看到 許多鐵士兵。接著,打開方的箱 子(OPEN SQUARE BOX),則這些士兵會開始行走,然 後和他們談話(TALK TO SOLDIER),再讓他們加入 除伍。

③往西走(GO WEST),則你 會發現奧茲城就在你的西邊,再 往西走(GO WEST),你就 進城了。進城後你會發現反叛軍 在北邊,往北走(GO NORT-H),你可以打敗反叛軍,但是 纖土兵們會脫離隊伍。往南走(GO SOUTH),南瓜頭 JA-CK 會和你告別,再往南走則會 到達一片樹林中。這時稻草人會 被樹捲起來,叫纖人砍樹(TI-NMAN, CHOP THE TR-EE),便可教稻草人脫險。

發往西走(GO WEST),你會 看到一個類似玩具的東西,背上 有發條(WIND UP THE KEY),它會開始動,並會告 訴你他叫TIKTOK,讓他加入 你的行列(TAKE TIKTOK)。

多往南走(GO SOUTH),再往東走(GO EAST),又會到達另一片叢林,並且看到許多動物。叫獅子和它們談話(LI-ON,TALK TO ANIMALS),它們會請獅子幫它們的忙,叫獅子幫助動物(LION,HELP ANIMALS),它們會請你殺死一隻怪物。接著進入洞穴(ENTER THE CAVE),你會看到一隻大蜘蛛,叫獅子攻擊它(LION,ATTACK THE SPIDER)。

發接著往南走(GO SOUTH) ,會抵達一座山,並且有一個磐 音說這座山是HAMMERHEA-DS所有,沒有人能通過。不理 他們,開始爬山(CLIMB THE HILL),却無法通過 。這時打開一直沒用到的圓音樂 箱(OPEN THE ROUND MUSICBOX),結果除了你 ,TOTO和TIKTOK之外, 所有的人都睡著了。叫TIKTO-K幫助股伍通過(TIKTOK,

砂通過高山後,你可以見到GLI-NDA,她會間你要不要聽有關奥茲的故事,囘答(NO),她會開始誘每一個人擔任職位,最

HELP PARTY) .



● 奥茲法師的大頭像。





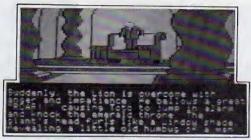
●稻草人受困於河中。

後輪到你時,她會告訴你要回堪 薩斯必須靠你一開始得到的銀拖 鞋,並問你準備好沒,回答YE-S.....。

THE END

註一:在遊戲結束時,Glinda會問你:"Are you ready ?",此時若囘答No,她 會再問你不想囘去嗎?答 No,那麼你會終身留在Oz 大地。

註二:遊戲開始時身處小木屋,假如你有清潔的好習慣,打入 Clean 指令,看看木屋內會 有什麼變化?



奧茲法師的原來面目。



● Toto突然跳離熱氣球。

最新任天堂卡匣●磁片目錄

	卡匣
★1 .	十王劍
¥ 2.	倚天居賴記

郵購特價

磁片

郵購特價 一片 500 え

★立龍大作或 NON COPY

★3.勇者简急能1	
★4 米老鼠大冒險	
★ 5. 音樂家	

★ 6. 超級棒珠

7. 都市英雄 (三角之雄)	128K	700 尤
8. 南國指令(珠VS珠I)	128K	700 元
9. 失落的劇本 (芭比好)	128K	700 元
10.七賢寺謀 [128 K	700 元
11. 應界島	128K	700 元
12 未来戰士	128K	700 元
13.北斗种事 2	128 K	700 元
14 de c. 18 de	120¥	700 -

★超級運動員	一片三面	(超級	全塊)
新冬李真蓮		(Æ	90)
新士超人大作	莪	(#	k1)
新榆果屋			
新起級少年艾	倫	(界断	迷宮)
新作曲家		(音樂	
新綠帽兵團		(動作	胃險)
新暗黑要塞		(料约	
新風雲少林拳		(功夫	打開)

有公號者是特別推薦之遊戲

和从前注:

如寓修復,更新磁片,請用郵政劃攝 0138066-9
 余丹企業有限公司收。 雙面 150 元,單面120 元

请以现金贷、准集用掛號寄本公司收。

• 款到當日即以神珠包裝 限時掛號 寄出?

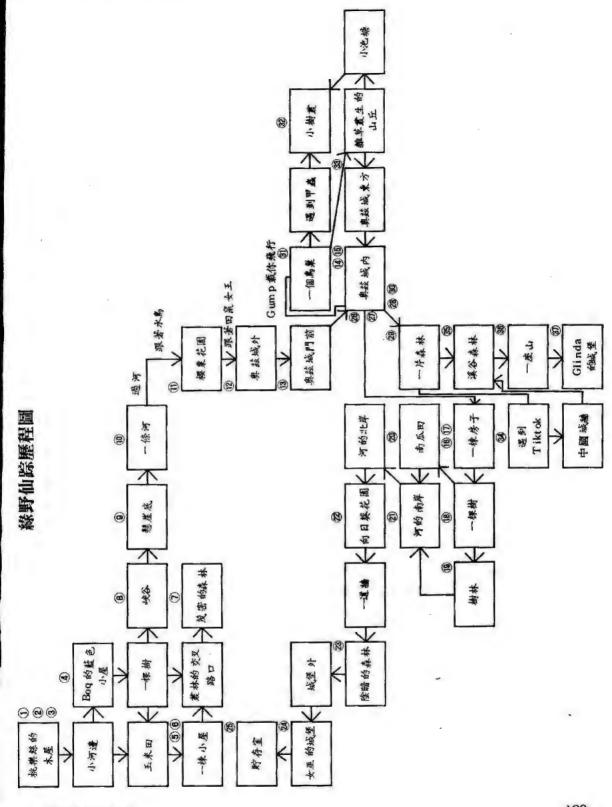
框內為本月份新出品的遊戲



郵政劃撥第0138066-9號 余昇企業有限公司 銷售精訊軟體

服務電話:(02)8223762·8223763 地址:台北市北投區11226

尊賢) 至 251 巷 11 號



精訊폩腦月刊目錄大全

★★ 第一期(十月號)★★

• 遊戲推薦

上古代戦爭藝術(IBM)

非洲之星(C 64)

戦火線下(AP)

電影大師 (AP)

北斗神拳(任天堂)

香蕉園(任天堂)

所羅門之鑰(任天堂)

超級洞穴尋寶(任天堂)

高橋名人冒險島(任天堂)

魔音卡版的立戰空戰 (AP·IBM)

• 人物素描

創世紀系列的創造者: Lord British 揀彫(AP)

創世紀 V 複戰篇

——創世紀V(AP)

• 遊戲攻略篇

神戒解答大公開(AP) 綠寶石爭奪戰詳解(AP) 東海道五十三次(任天堂)

魔界村(任天堂)

村雨城(任天堂)

• 程式發表

圓山動物大搬家——動物賓果(AP)

• 精品囘顧

21 點 (AP)

梭哈(AP)

末日戰機(AP)

●應用集

如何在B型檔中執行DOS命令

• 遊戲說明篇

國王密使 II·王者之戀 (AP IBM)

一千零一夜內一章——阿拉丁神燈

(AP)

• O A K

幽觀戰士的無敵戰士

陽犬號V2.0 的速成法

爲超級運動員整容

七寶奇謀的超強版

創世紀Ⅲ·N的小秘密

幽靈戰士Ⅱ 57 號天神法術秘密

荒島大冒險——死亡關卡

巴比倫塔——別外洞天大發現

挖地洞——關數選擇大公開

——人數不減的Free play ——不可思議的 8 倍數

影子傳奇——水晶球的屬力

——十人影者

----不死之術

天行者漫談忍者術

▶冒險天地

土星教援記(AP)

• 硬體世界

任天堂的新生命

--磁碟機系統(任天堂)

排行榜

★★第二期(十一月號)★★

• 遊戲推薦

戦魔(AP)

棋王(AP·IBM)

性格轉換記(AP)

大亨犬(AP·IBM)

A5計劃(AP)

霹靂車(任天堂)

機動戰士Z(任天堂)

悪魔城(任天党)

時光嬌客(任天堂)

星際 獵殺者(任天堂)

• 封面故事

囘到未來——APPLE II GS的大

反撲 (AP)

• 遊戲攻略篇

王者寶劍(任天堂)

大盗伍右衞門(任天堂)

所羅門之鑰(任天堂)

國王密使 I 解答篇(AP·IBM)

冰城傳奇(AP)

• 精品回顧

恐龍蛋 (AP)

地球保衛戰(AP)

海龍 (AP·IBM)

• 應用集

DOS COMMAND

TABLE的應用(AP)

幻象製造機的奇蹟 (AP)

• 遊戲說明篇

密西西比河謀殺案 (AP)

創世紀 II 整装出發 (AP)

. OAK

KAO與無敵超人

神戒超級篇

音爆無限的海龍

幫辦

入侵者的第一道密碼

入侵者解答的密碼

攻守俱佳的空手道高手

乾坤大挪移的時間超強法

赚一票的捷徑

無限的震爆炸彈

機動戰士 2 ——最高指揮中心

六三四之劍——歪打正著

——連續攻擊

女武士時光冒險

——自殺之術

——強力女武士

• 冒險天地

埃及之沙(AP)

• 人物素描

MORSTAIN 談職業棒球除(AP)

排行榜

★★ 第三期 (十二月號)★★

• 遊戲権鷹

全天候戦闘機(AP·IBM)

極地之狐(AP) 廿一世紀公路戰(AP)

世界空手道錦標客(AP·IBM)

※宮組曲(任天堂)

西遊記(任天堂)

摔角(任天堂) 機器人競技場(任天堂)

• 遊戲攻略篇

巫師神冠 (AP) 創世紀 [(AP)

恶魔城(任天堂)

•特別報導 創世紀 V 最新動態 (AP)

● 遊戲說明篇 向上帝借時間(AP・IBM) 瓦石滋障(AP)

OAK 談体城傳音中人物資料的特點

戰火線下——起死回生的助攻法

减---克敵致勝的絕招 卡達藏資劍——如何重覆拿取物品

飛輪武十一 一臟一雲和增加名望的

冰城傳奇 一複製物品的妙方 - 資料修改法

五分鐘成功法

魔界神兵-- 有賭必魔 栽場之狼--地下室入口額現法

無敵之衛

紅巾特攻隊——無敵秘笈 巴比倫塔——密爾大公開

高橋名人冒險島——撒練之法

露露車——繼續之法

直昇機致難——教人一命的降落 星際强殺者一 - 255 滿點 星際戦士---武器選擇

●冒險天地

飛越杜鵑窩 (AP)

• 交流道 我如何利用遊戲大節創造。 個遊戲(AP)

●應用集 幻象製造機的奇蹟 (AP)

● 硬體世界

排行榜

軟硬兼施的 Apple I GS

---硬體週邊與軟體報導(AP

★★第四期(一月號)★★

天行勇士(AP)

• 遊戲推薦

征服兵團(AP) 海炸大酸 (AP·IBM)

業對課Ⅱ(AP) 銀河傳承(任天堂)

超級星際軍團(任天堂)

怒(任天堂)

棒球聯盟大賽(任天堂)

● 遊戲攻略篇 卡達綾竇劍(AP)

春之石(AP) 緊急指令(任天堂)

迷宮組曲(任天堂)

●應用集

創世紀田創作程式 (AP)

電腦立體闢形之構成(AP)

交流道

那一夜我玩橄欖(AP)

火雞派對(AP)

• 精品回顧

遊戲說明篇

海狐 (AP)

龍牌 (AP)

大字大(AP+IBM) 人物素描。

巫術各類作者特殊(AP

◆ 冒險天地 原神鍋 (AP・IBM)

OAK

创世纪了人物资料修改大全 冰城傳奇的霹靂小組

硷天换日的卡達敍寶劍 超級運動員不死版之修改法

飛輪武士速成法 ※

一柱擎天的頑皮精靈 打磚塊——無數次的機會 立體空戰的秘密。 蒙面俠的不死之法

大盗伍右衞門——奇妙的卷軸 女武士時光冒險

____ 999 點

-Level 49

機動教士 2 ——密磷綠篇

辭靈虎——繼續之術

銀河號——繼續之術 子貓物語——繼續之法

一四季變化 小叮噹-

硬體世界

₩GS是第一嗎?(AP)

排行榜 ...

★★第五期(二月號)★★

• 遊戲推薦

星際航艦(IBM)

百戰飛狼(AP·IBM)

世界高爾夫球巡廻賽(IBM)

潛艇任務(AP·IBM)

玩具屋(AP)

林克冒險(任天堂)

飛龍拳(任天堂)

魔王迷宮(任天堂)

魔法鏡(任天堂)

火之鳥(任天堂)

謎之壁(任天堂)

• 遊戲攻略篇

魔界神兵(AP)

忍者秘術 (AP)

魔幻仙境(任天堂)

銀河號(任天堂)

●應用集

組合式音樂枱的天地(AP·IBM)

• 硬體世界

PHASOR 音效卡(AP)

TRANSWARP加速卡(AP)

• 精品间顯

埃及女王(AP)

異星洞穴(AP)

• 遊戲說明篇

末日文件(AP)

征服兵團(AP)

· OAK

全天候戦鬥機

——戰鬥及逃生高級技巧

飛輪武士——起死回生術

小機器人——無限增殖法

杜先生--永遠不死

酒保---杯數不減法

埃及女王——人數不滅與子

彈無盡密方

法植奇兵——超級瓊斯

超級玉石陣——超級版

異星洞穴——不死版

海狐——不死的海狐

創世紀 IV —— 地關資料的修改

綠寶石爭奪戰——超級綠寶石勇士

忍者秘術——無敵忍者

超級打磚塊——繼續之衡

——選關之術

超級金剛——繼續方法

神龍之謎——便捷的秘密水道

馬多拉之翼——繼續之法

怒---繼續之術

火之鳥——跳關秘笈

and the same of the same

金字塔尋寶——秘密通道

銀河傳承——三十分鐘速成絕招

六三四之劍——無敵之術

●冒險天地

地獄谷(AP)

• 程式發表

電影製作機(AP)

排行榜

★★ 第六期(三月號)★★

• 游戲推薦

創世紀 [(革新版) (AP)

卡門聖地牙哥(美國版)(AP)

綠寶石勇士Ⅱ (AP)

肉搏大赛(AP、IBM)

大金剛Ⅱ(任天堂)

鬪之輓歌(任天堂)

十王 劍之謎(任天堂)

兵蜂二代(任天堂)

• 遊戲攻略篇

黑神鍋(AP·IBM)

林克冒險(任天堂)

• 硬體世界

IIGS試車報告(AP)

• 交流道

地獄谷解答外一章(AP)

选談尋找個人資料的方法(AP)

天行者漫談極地之狐一二事(AP)

初試蛋王子的滋味(任天堂)

• 冒險天地

廢戒之旅(AP)

● 遊戲說明篇

飛狼突撃(AP)

阿里巴巴與四十大 谘(AP)

· OAK

春之石——资料修改篇

魔域遠征軍——無敵戦士

----永遠的護身符

戰魔——助攻法

創世紀N----向ABYSS淮軍

——進入ABYSS的好方法

法櫃奇兵——修改絕招與三秒鐘過關

汝

殺手衛星——殺手衛星的末日

卡達 装寶劍——最高心法

忍者秘術——無敵忍者續集

——忍者秘诵的小秘密

德軍總部——子弹無限法

百戰飛狼——如何安全降落 你的直昇機

鬪之輓歌——繼續之法

四人 化 人

怒——戰車複製法

聖飢魔Ⅱ——選關之法

金剛 I ——選關之術 ——繼續之法

女武士時光冒險——奇幻的密碼

飛龍拳——招式詳解篇

魔婦——密碼組曲

銀河號---第二、吉關的繼續之法

• 精品回顧

扮鬼臉(AP)

• 程式發表

創世紀 N 地圖列印程式(AP)

排行榜

★★ 第七期(四月號)★★

•游艇推薦

飛馬號木翼船(AP)

歐洲戰爭(AP)

魔法門(AP)

疯狂强珠(AP)

七物奇謀 [[(任天堂)

立體大作戰(任天堂)

夢遊記(任天堂)

新人類(任天堂)

• 游戲攻略篇

百戰飛狼任務解答集(AP、IBM) 全天候戰鬪機 與炸大除進行曲奏起(AP、IBM)

• 硬體世界

美國任天堂轉換器製作始末(任天堂)

• 遊戲說明篇

世界摔角冠軍賽(AP)

現代海力克斯歸來的史詩(AP)

應用集

如何讓你的 Apple 監督程式 更強力(AP)

• 交流道

向上帝借時間字彙集(AP) 酸火實況錄(AP)

• 精品囘順

深海四十噚(AP)

蝴蝶(AP)

· OAK

飛輪武士的好夥計 廿一世紀公路戰資料修改篇

找尋科學家的快速方法

——如何成爲ACE

七座金城——超級探險除

陽犬號 V1.1

——如何修改銀行存款

陽犬號 V2.0 星球之旅

神戒中后羿再現

創世紀 N — 如何去 ABYSS

古德奈上校——時間超強法

糊塗礦工——礦工強度

晶片大戰——人數不減版

超級運動員 11 ——人數增加法 創世紀Ⅲ——人物資料修改法

創世紀Ⅲ——指令提示集

星際航艦快速騰錢法

译默帝國逆襲——無敵之術

魔法鏡——貧乏神一二事

一購物趣聞

怒——坦克安全脫離術

新人類——繼續之法

立體大作戰——繼續之法

蕾拉——救人密碼

林克冒險——小林克現身記

米老鼠——繼續之法

——選關之術

• 程式發表

色彩繽紛談填色

趣味程式集

• 冒險天地

大魔域(AP)

排行榜











您有嘔心瀝血的設計創作 嗎?

您有手捧作品却投訴無門

的煩惱嗎?

精訊資訊公司多年來出品

的套裝軟體,品質傷良,

設計精美,玩家皆有極高 的評價。現在爲丁培養國 內軟體設計人才,特擬擴 大吸收各類程式軟體的發 表,如果您的作品有意發 表,請治本公司詳詢。

精訊資訊公司

















	精	訂電腦月刊特	約經銷商一覽	表	
宜繭市	• 永昌電腦	• 來來電腦	重新路	台中市	鳳山市
神農路	• 崇時電腦	• 易智電腦	• 基毅電腦	中山路	合作街
• 日昇電腦	• 萬德福電腦	北投和平路	永和市	• 邁克電腦	• 國陽電腦
基隆市	• 小精靈電腦	• 星河電腦	福和路	彰化市	花蓮市
義三路	• 全電子電腦	北投尊賢街	• 林錦電腦	成功路	新港街
• 光生電腦	• 科技電腦	• 余昇電腦	板橋市	傑能電腦	• 新風電腦
忠三路	• 來欣電腦	永康街	館前東路	民生路	羅束鎮
• 安可電腦	• 美登電腦	• 新生行	• 佳智電腦	• 彰辰電腦	民生路
台北市	•舜偉電腦	重慶南路一段	• 智鴻電腦	嘉義市	• 大衆電腦
中華商場	南京西路	• 天龍書局	中和市	中山路	台北縣汐止
●新音電腦	• 詮業電腦	• 佳德電腦	興南路一段	• 茂林電腦	大同路
• 標級電腦	信義路三段	• 大亞電腦	• 漢琦電腦	民國路	● 澄秋電腦
• 中美電腦	• 百益電腦	重慶北路三段	桃園市	• 台大電腦	或各縣市電腦廣場
• 慶聲電腦	●世暐電腦	•新文行	中山路	高雄市	-Vanto in of well was
• 科技電腦	忠孝東路五路	廈門街	• 亞細亞雷腦	建國二路	
• 時代電腦	• 松什電腦	• 古亭電腦	中壢市	• 宏訊電腦	
• 金波電腦	八德路四段	西寧南路萬年	中美路	• 效能電腦	
• 裕豐電腦	• 聯泰電腦	大樓	• 華士電腦	五福二路	
• 衆利電腦	羅斯福路二段	• 尖端書局	中平路	• 台佳雪腦	
• 全國電腦	• 羅林電腦	• 新洋電腦	• 亞細亞電腦	鼎山街	
• 先鋒電腦	羅斯福路六段	和平東路三段	新竹市	• 雄亞電腦	
• 信鋒電腦	• 太陽資訊	• 139 禮品世界	武昌街	大順二路	. 0
光華商場	士林文林路	三重市	●民生電腦	• 宇伸電腦	12

編按:

"第七期第七十九頁「向上帝借時間字彙集」一文作者陳良信;第八十三頁「戰火實況錄」一文作者天行者;第九十四頁「圍棋」一文作者周子浩,因印刷之誤而遺漏,特此更正,並向三名作者致

一第七期第一二七頁兩張圖片的文字說明 倒置,特此更正, 效向作者致歉。

三、第七期一百零九頁,創世紀11-指令 提示集中,通過蛇島的指令應為(EVO CARE),特此更正,並向作者致歉。



吉鵬電腦有限公司 ELPPA COMPUTER CO.,LTD.

台北市中華路一段25號七樓之五 (中華商場孝棟對面中華第一大樓) 7F-5 NO. 25, SEC, 1, CHUNG-HWA RD, TAIPEI, TAIWAN, R. O. C. TEL: (02) 381-0218 371-1889 331-5221

P.O.BOX: 12005

郵政劃撥:0556911-9李家鵬

本公司自1981年成立ELPPA SOFTWARE BANK以來已四年有餘,在此感謝各位經銷商、貿易商及個人使用者的支持與惠顧。自本月份起,我們現有的APPLE II 軟體程式已突破1440項(請注意不是1440片),總計有2000磁片左右,PC用的也有2000磁片,如此龐大的庫存量,不是一般軟體經銷商在短期內所能建立的,別家没有的,我們有!所以,無論您是個人使用,或是應付國外訂單,或建立經銷用的母版,請速與我們聯絡!我們將竭誠爲您服務!



GRAPHICS WRITER

壹套 2100元 (IO.pcs/manual)

XY WRITER III

壹套 1480元 (3.pcs/manual)

GENIFER

壹套 780元 (3.pcs/manual)

CLIPPER 1986. Autumn 壹套 880元 (3. pcs/manual)

ID	NAME	PCS MANU	
1277	CHART MASTER Ver. 6. 1	2 YES	
1286	DISN DATA Ver. 1.05	1 YES	
1291	NEWSROOM-PRO	4 YES	
1294	PRINT MASTER PLUS	1 YES	
1297	WORDPERFECT Ver. 4.2	6	
1298	REPORTFLO Ver. 1.2	1 YES	
1299	PC 2622 Ver. 3. 0(HP 2392, VT102)	1 YES	
1300	DAYFLO Ver. 1.2		
1302	SUPERCALC 4	3 YES	
1305	COPY II PC Ver. 3. 08	1 YES	
1306	RBASE SYSTEM V	11	
1307	XENIX SYSTEM V Release 2.13 (86 XT)	- 31	
1308	XENIX SYSTEM V Release 2.1 (286 AT)	30	
1309	FILEMOVER	1 YES	
1310	MINPIX (FOR PRINT SHOP)	1 YES	
1311	SMALL BUSINESS PROGRAM FOR IBM PC	1 YES	
1312	SCHEMA DRAW Ver. 1.1	3 YES	
1324	MS. WORD Ver. 3.1	8	
1329	P.F.S; WRITE PROFESSIONAL	1	
1339	ABILITY Ver. 1.0a	4 YES	
1341	EXPERT TEACH	3 YES	
1342	C: APROGRAMMING WORK SHOP	3 YES	
1343	CUBIT	1 YES	
1347	EXEXU PRINT Ver. 1.0	1 YES	
1348	TELEPAINT Ver. 2.0	1 YES	
1349	LIGHTNING Ver. 4.53b	1	
1350	GRAPHICS WRITER Ver. 4.3	10 YES	
1351	SYSTAT Ver. 3.0		
1083	EASY FLOW Ver. 3.3		
1084	HILITE FOR dBASE III		
1218	TOY SHOP	The state of the s	
1239	LOTUS HAL	2 YES	

腊訊電腦-

是一小部分

哎呀! 少了一塊?!

少了一點東西,總是令人氣餒,

空有千元大鈔,獨缺一元,只戧對著公共電話興嘆;

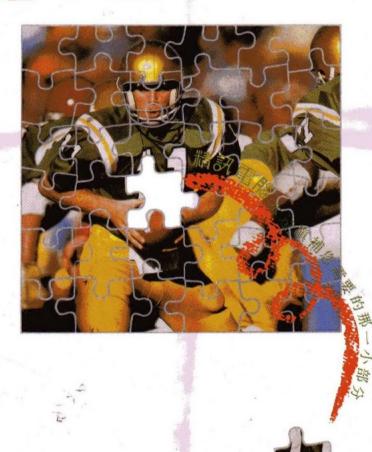
好不容易才拚出來的圖形,卻少了一塊,除了重來,也無可奈何。

精訊電腦 — 幫助你找到這一塊!

精訊電腦——國內第一本電腦娛樂軟體雜談,

除了介紹各國最新的GAME外,也提供解答和操作小科訣

精訊電腦 在手,萬夫莫敵!





台北市10206重慶北路一段22號6樓 (02)511-4012 郵政劃撥:0797234-8 精訊資訊有限公司收